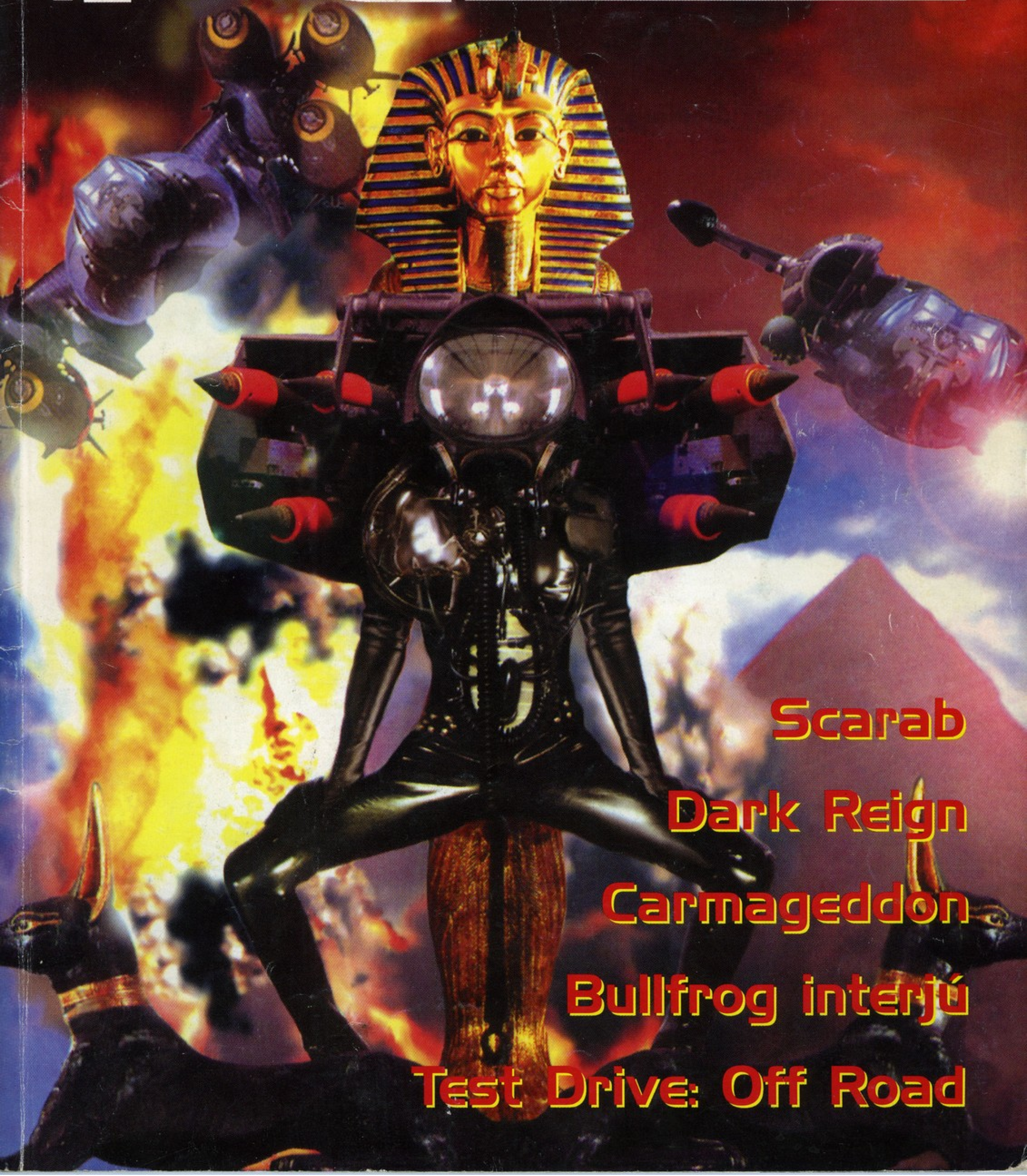
1997/7

ÁRA: 345 FT

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN



Scarab

Dark Reign

Carmageddon

Bullfrog interjú

Test Drive: Off Road

PC GURU

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 345 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül. Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

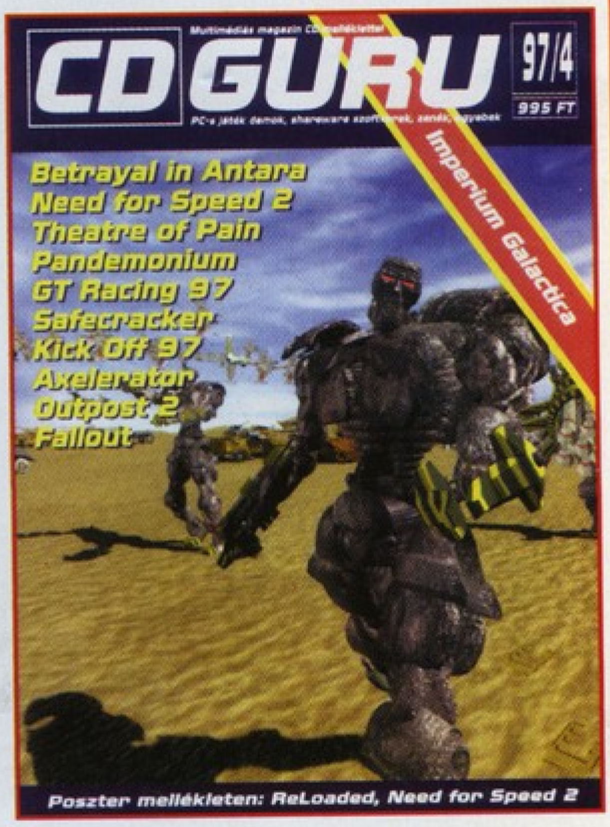
INTRO

Üdv mindenkinek!

Lassan itt az ideje, hogy lezárjuk a 1996-97-es tanévet veletek együtt egy új PC GURU-val. Szokásunkhoz híven egy hónapig nélkülöznötök kell majd az újságot, hiszen legközelebb augusztus végén jelenik meg PC GURU. A kihagyott számot (ha minden úgy alakul ahogy szeretnénk) egy szokásos fél dupla számmal fogjuk pótolni augusztusban vagy szeptemberben.

A bizonytalanság abból adódik, hogy kb. 24 órával az E3-ra való indulás előtt még nem lehet igazán tudni, hogy milyen mennyiségű információval örvendeztet meg minket a kiállítás. Bízva azonban a jenkikben és az előzetes információkban, a show ismét érdekes lesz. Mindenesetre komoly élménybeszámolót tervezünk róla (mint ahogy ezt megszokhattátok).

Beszéljünk most egy kicsit a mostani számról. A krónikákba úgy fog bekerülni valószínűleg ez a PC GURU, hogy ez volt az egyiptomi szám, hiszen 3 játékleírás is ebben a környezetben mozog, úgy látszik mindenki igyekezett most kidobni a piacra a hasonló típusú játékait. Hogy miért, azt talán csak az égiek tudnák megmondani. A másik jellemzője a frissesség, talán még nem akadt szám amiben ennyi előzetes lett volna, meg persze ennyi ki nem adott játékot tesztelhettünk a megjelenés előtt. Valószínűleg ez is az E3-nak tudható be. Igazából a Dungeon Keeper-re vártunk még nagyon, de sajnos nem érkezett meg időben, így csak a következő számban olvashatjátok Mocsy falrengető cikkék a programról.



8-10 nappal e lap megjelenése után kezdődik az idei nagy őrületünk, a csopaki GURU tábor. Ha netalántán az utolsó pillanatban jutna eszedbe, hogy el szeretnél jönni, akkor hívd fel a szerkesztőséget, hátha akadt olyan, aki lemondta a táborozást. Akik jönnek, azoknak pedig üzenjük a szokásos mottót: A vízipisztolyt és a vízibombát otthon ne hagyjátok!

Utolsó információnk mielőtt véglegesen beköszöntene a nyár, a CD GURU-val kapcsolatos. Amikor ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent a 97/4-es szám. Nagyon sok exkluzív és érdekes dolgot találhattok rajta, érdemes átböngészni a részletes tartalmát. A következő szám meg fogja előzni a PC GURU-t, hiszen augusztus közepén-végén fog megjelenni. Erről a számról még nem tudunk semmi konkrétumot mondani, azonban az E3 valószínűleg jótékony hatást fog gyakorolni a rajta található demok minőségére és mennyiségére. Vannak már konkrét ígéreteink, de persze ezek maradjanak titokban egészen augusztusig.

Most tehát nem marad más hátra, mint hogy kellemes nyaralást, jó lábáztatást, meg lebarnulást kívánjunk minden PC GURU olvasónak.

Sziasztok, találkozunk augusztusban.

GURU Team

GURU HÍREK

A PC GURU következő száma augusztus végén jelenik meg!

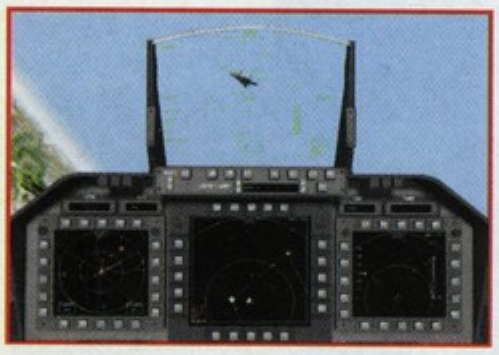
GURU Team

HÍREK

4 FLYING CORPS
4 BETRAYAL IN ANTARA
4 ODDBALL ENGINES
5 BATTLE OF THE IRONCLADS
5 QUAKE 2
6 MAGESLAYER
6 FIGHTING FORCE
7 CHASM
7 CONSTRUCTOR
7 FLIGHT UNLIMITED 2

BEMUTATÓ

8 Dark Reign
10 iF22 Raptor



39 Ardennes 1944
42 Netgames

JÁTÉKLEÍRÁSOK

12 WipeOut 2097XL

14 Carmagedon
16 Axelerator
18 TD: Off Road
20 Sandwarriors
22 Yoda Stories
24 Star Trek: Generations
26 Scarab
28 Counter Action
30 Kick Off 97
32 Bullfrog
36 Sentient
40 Exhumed
46 Ten Pin Alley

APRÓSÁGOK

47 FLYING CORPS
47 BETRAYAL IN ANTARA

TALLÓZÓ

54 PC-s játékok a Neten
60 A Vazul-ág
61 Video Editing
62 DVD
64 MS Office '97
66 OpenGL 1000
68 Magic the Gathering
69 Internet
70 Tuning
72 Tesztlabor
74 MIDI
76 LightWave

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
HARDWARE NEWS 56
CHEAT 75
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

Erős az autód? Erős vagy te magad? Hát az idegeid? Zavar, ha nem látsz ki a szélvédőn a felverődött vértől? Ha négy igen a válasz, akkor csak téged vár a Carmageddon. Indulj el a versenysorozaton, ahol nem számít út, tábla, a gyalogos élete, a többi kocsi karosszériája, és más szokványos dolgok...

Végre itt kiélheted szabadon – és ami szintén pozitív –, teljesen legálisan, a lelked mélyén rejtőző brutaltást. A verseny persze körökből, azok pedig checkpoint-ok egész sorából állnak, de ez csak a keret, amit közben átél az ember az nem hétköznapi. A pontjaink, és a másik checkpoint-ig rendelkezésre álló idő ugyanis a gyalogosok elütésével és a többi versenyző járgányának

eszeveszett rongálásával gyarapítható – ezekért kapjuk a különféle bónuszok (pl. Extra Style Bonus) egész sorát.

Indulj hát versenyre és csatára dömperrel,

halottaskocsival és még vagy 25 más halálos járművel a Carmageddonban, melyre a flúgos futam név nagyon finomkodó. Míg eljutsz oda, hogy megnyerd az utolsó versenyt és a bajnokságban megszerezd az első helyet, addig a Carmageddon megtanít téged vérrel kocsit mosni, és más, a mindennapokban is használható dolgokat...

FLYING CORPS

Régóta csiripelnek a verebek a Flying Corps 3D gyorsító kártyás változatának megjelenéséről. Egészen pontosan egy mezei patch-ről van szó, melynek segítségével az első világháborús repülőgép szimulátorok jelenlegi királya immáron teljes pompájában

díszeleghet. Eredetileg csak egy 3Dfx chipet támogató verzióról volt szó, de idővel a Rendition alapú kártyák és a Mystique is bekerültek a kedvezményezettek büszke táborába. A patchnek – vagy

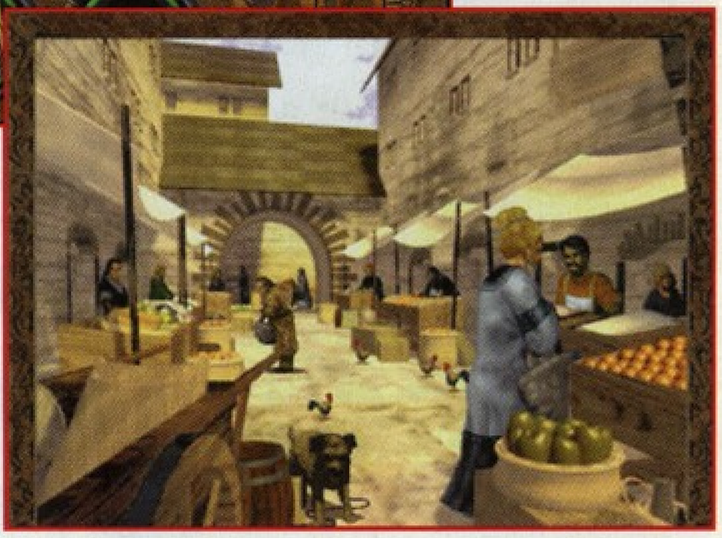
patcheknek – az előzetes tervek szerint már április közepén meg kellett volna jelenniük, és habár a 3Dfx verzió már készen van, kiadási dátumról egyelőre még nincs hír. Persze az sem kizárt, hogy a

fejlesztők csak a június közepén esedékes E3-re tartogatják a program bemutatását, hiszen az Empire Interactive-nak az utóbbi időkben kétségtelenül a Flying Corps hozta a legnagyobb sikert. Az új patch segítségével a 3D gyorsítás mellett akár az Interneten keresztül is kergethetjük majd az ellenséges gépeket, sőt, a fejlesztők valószínűleg a CH „visszahúzós joystickját", a Force FX-et is támogatni fogják.

BETRAYAL IN ANTARA

Határozottan tisztult a helyzet „Betrayal in Antara" ügyben az utolsó NEWS megjelenése óta. Most már biztos, hogy a Sierra fogja kiadni a játékot – bár a jólértesültek számára ez nyilván sohasem volt kérdéses. A program felépítésében nagyon hasonlít a „Betrayal at Krondor"-ra, de a történet szempontjából legjobb tudomásom szerint semmi közös sincs a két alkotásban. Az biztos, hogy a sztori legalább annyira összetett és elágazó lesz, mint az első részben. A történet fővonala mellett egy rakás kisebb alküldetést is teljesíthetünk, már amennyiben a felkínált jutalom megnyeri tetszésünket. A harcrendszer és az irányítás szerencsére nem sokat változott, persze a program 3D engine-jét teljes egészében kicserélték. A leglényegesebb újítást a varázslatrendszerben fedezhetjük fel, mágusaink ugyanis saját maguknak fejleszthetnek ki varázslatokat. A gyakorlatban ez valahogy úgy fog kinézni, hogy beállíthatjuk mely területeket kutassa mágiahasználónk, és melyekre fordítson kevesebb figyelmet. A játékban

egyébként egyszerre mindig három karaktert irányíthatunk, de hogy éppen melyik három kerül a partinkba, az teljes mértékben tőlünk függ (menet közben kirúghatjuk a régi

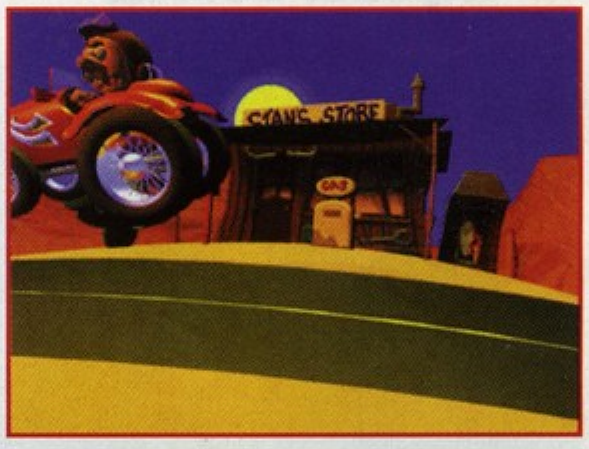


tagokat és újakat „szerződtethetünk"). A felfedezhető terület hatalmas, így a júliusban megjelenő RPG remélhetőleg a hosszabb lélegzetű alkotások közé fog tartozni...

ODDBALL ENGINES

Általában kétféle autóverseny megszállott létezik. Az első azt figyeli, hogy az autó mozgása, a fizikai modell és úgy általában minden nagyon reális legyen, míg a másik típus egyszerűen csak a pedált szereti nyomni és száguldozni összevissza lényegében teljesen mindegy hogy hol. Az Oddball Engines nem titkoltan ez utóbbi rétegnek

készül, hiszen a játékban elsősorban a száguldozáson, az autótörésen és a többjátékos üzemmódon lesz a hangsúly. Eleve kudarcra ítéltetett bármiféle realitást keresni a programban, hiszen például eléggé valószínűtlen, hogy az utcán egy vigyorgó Space Shuttle jöjjön szembe. A minőségre nézve garanciát jelent annak a Ian Copeland-nak a neve, aki annó a hatalmas sikert elért Micro Machines 2-t tető alá hozta. Itt is valami ilyesmire kell számítani, azaz önfeledt száguldozás, móka és kacagás, meg ilyenek. Várható megjelenés: ősz



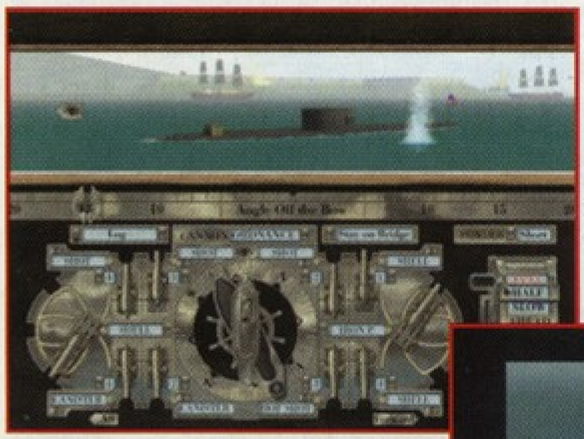
* StarCraft-ot akarunk, Star Craft-ot akarunk! Hamarosan a játékban fellelhető három faj egyikének katonai vezetőjeként egy galaktikus birodalom felszabadításáért vagy inkább meghódításáért szállhatunk majd ringbe.

* Igazán még nem tisztázott a kiadó cég neve, ám bizonyos, hogy az adventure rajongók számára valami érdekes készül. A Master of Dimensions fejlesztői olyat szeretnének létrehozni, ahová minden kalandra vágyó szívesen ellátogatna. Hogy ez mennyire teljesíthető, kétséges. Viszont a történetben szereplő időgéppel talán nem is annyira ismeretlen dimenziókba juthatunk el, ahol olyan ismert karakter is várhat ránk, mint például Merlin, a varázsló.

* A Quake és a Diablo rajongói hamarosan új kedvencet dédelgethetnek rémálmaikban. Az Interplay által kiadásra kerülő Descent to Undermountain amolyan jobb fajta 3D akció-RPG keveréknek ígérkezik. Huszonöt szinten kell majd átverekedned magad. Karaktered hat faj és négy karaktertípus képviselői közül

BATTLE OF THE IRONCLADS

Két kezem sem lenne elegendő azoknak a programoknak az összeszámlálására, melyek az amerikai történelem egyetlen komolyabb eseményének, észak és dél összecsapásának szimulálását tűzték zászlajukra. Kis túlzással átlag fél évente megjelenik egy ilyen játék, ami a startégiai programok szerelmeseit -no meg persze az amerikaiakat- minden bizonnyal örömmel tölti el (személy szerint engem valahogy sohasem tudott lázba hozni a téma). A Battle of the Ironclads is a polgárháború alatt, egészen pontosan az 1862-es évben játszódik, ez a játék azonban inkább szimulátor mintsem stratégia. Egy eddig ismeretlen aspektusból megközelítve az eseményeket, a program a tengeren lezajlott eseményeket dolgozza fel, de a látvány ellenére mégsem állítanám egyértelműen azt, hogy szimulátorral van dolgunk. A játék elsődlegesen a döntéshozatalra helyezi a hangsúlyt, azaz „lőjünk vagy keressünk egy jobb pozíciót". A két választható hajó a USS Monitor és a CSS Virginia, és elméletileg ők voltak a világ első valamirevaló fém csatahajói. Úgy tudom, a közöttük lezajlott csata meghatározó volt a háború kimenetelének szempontjából, és most itt a lehetőség, hogy egy kicsit átvariáljuk a történelmet. A hadjárat mellett néhány előregenerált küldetésben is részt vehetünk, melyek nagy része képzeletbeli „mi-lett-volna-ha" összecsapásokat dolgoz fel. Várható megjelenés: nyár vége



QUAKE 2

Megérkeztek az első nemhivatalos információk és képek a Quake 2-ről. Sokak „nagy örömére" a folytatás kizárólag Windows 95 alatt fog futni, ami sajnos egyre inkább elkerülhetetlenné tesz egy amúgy is igencsak esedékes hardware „upgrade"-et. Mint ismeretes, az id az elmúlt fél évben elvesztette néhány legnagyobb frontemberét, így sokakban felmerülhet a kérdés, vajon a megmaradt stáb mire lesz elég. A szemek a John Romero által alapított „Ion Storm" irányába kacsingatnak – mint egy esetleges új id felé. A baj persze közel sem akkora, mint amekkora „feneket" kerítettek neki a népek, hiszen az id-nél maradt John Carnack valószínűleg egymagában is csodákra képes. Az új engine-ben durván megtriplázták a felhasznált poligonok számát, még dinamikusabb fényforrásokat használtak fel, és a hírek szerint a frame rate-en is elég nagyot javítottak. A pályák felépítése inkább a Hexen-hez fog hasonlítani, így elfelejthetjük a monoton egymás után következő szinteket. Tanulva a Duke Nukem-ből, a Quake 2-ben már mindent fel lehet majd robbantani ami csak fellelhető a képernyőn. Mozgás közben sajnos eddig még nem volt szerencsém megcsodálni a programot, de szerencsére az id is azok közé a társaságok közé tartozik, akikben az ember majdnem 100 százalékig megbízhat a várható minőséget illetően. A hírek szerint a program alapból támogatni fogja a jelenleg elterjedő félben lévő 3D gyorsító kártyák legtöbbjét. Várható megjelenés: '97 karácsony

választhatod ki, remélhetőleg még idén nyáron. Összesen ötven fegyver, hatvan mágikus tárgy és több mint negyven varázslat vár a labirintusok felfedezőire, akiket 3D holografikus térkép segít majd a tájékozódásban.

*Az év utolsó negyedére tervezi az Interplay a Baldur`s Gate megjelenését. A Forgotten Realms nyugati vidékén, konkrétabban a Sword Coast-on játszódó sztori kezdetén a hősünknek fogalma sem lesz arról ki is ő valójában és hogy került ide. Nos, ez nem túl eredeti kezdés, de ez nem jelenti azt hogy a sztori rossz lesz. Annál is inkább, mert rengeteg mellék küldetést ígérnek az alkotók, melyeket nem kell feltétlenül teljesíteni a végkifejlet eléréséhez és a több száz (!!!) NPC mindenképpen vonzó adatnak tűnik.

*Úgy látszik a Diablo elég sok csapatot megihletett, az év végére készül egy újabb stuff, ami e Blizzard programjának nyomdokain halad. A Mageslayer érdekessége egyenlőre a felvehető karaktertípusokban rejlik: Inquisitor, Earthlord, Arch-Demon és Warlock.

MAGESLAYER

A Hexen 2 mellett a Raven egy másik tuti sikerprogramon is dolgozik, bár egészen mostanáig sikerült remekül titokban tartani a játék létezését. A Mageslayer-ről van szó, egy fölülnézetes akciójátékról Gauntlet stílusban. Ebben a programban is a Quake engine-t használják, bár ez a képekből és magából az akcióból aligha derülne ki. A játékban négy különböző osztályú varázsló közül kiválasztva a legszimpatikusabbat küzdhetjük végig magunkat több mint 30, monszterektől hemzsegő pályán. Természetesen minden varázsló más és más látványosabbnál látványosabb varázslatot ismer, és lévén a programba némi RPG beütést is beépítettek, karakterünk elméletileg menet közben is fejlődhet. A játék legnagyobb varázsát véleményem szerint a „Gauntlet-feeling" jelenti, azaz hogy felülnézetből lövöldözhetünk ugyancsak felülnézetű ellenfelekre. Akárcsak a Diablo-nál, itt is inkább az akció dominál, és igazából olyan régen találkozhattunk már ilyen jellegű jó játékkal, hogy nem nehéz megjósolni a várható fogadtatást. Várható megjelenés: '97 ősz

FIGHTING FORCE

Egy igazán jó 3D verekedős program még mindig várat magára szeretett PC-nken, és habár kétlem, hogy pont a Fighting Force lenne az amire annyira várunk, valószínűleg közelebb jutunk általa a kitűzött célhoz. A játékot nem titkoltan a Double Dragon inspirálta, azaz néhány kemény legény végigveri magát a fél városon, hogy aztán valamiért bosszút állhasson valakin. Jelen esetben a gonosz Dr. Zeng a végső ellenfél, az „igazságosztó" pedig a négy központi karakter -Mace Daniels, Hawk Manson, Ben (Smasher) Jackson and Alana McKendrick- egyike. A játékban lévő 8 szintet kábé 25 pályára osztották fel, ezek legtöbbjét szabadon választhatjuk, azaz tőlünk függ, hogy éppen merre haladunk tovább. Mind a négy karakternek eltérő képességei és mozgáskombinációi vannak, a speciális mozdulatokról nem is beszélve. A programot érdemes lesz mindenkivel végigjátszani, hiszen egyes helyekre csak bizonyos versenyzők tudnak bemenni. Egyszerre akár 2-3 ellenféllel is harcolhatunk, sőt, két játékos esetén ez a szám öt vagy akár hat is lehet. Dr. Zeng mellett 6 „kisebb" főellenséget is le kell győznünk, így a verekedős programok kedvelői remélhetőleg nem fognak unatkozni. Nem kizárt, hogy a végleges verzióba -mindezidáig egyedülálló módon- egy olyan négyjátékos opció is bekerül, melynek segítségével egy közös arénában püfölhetjük barátainkat.

A számszerű ígéretek pedig: harminc szint, ötven spell, rengeteg fegyver és páncél.

*Igazán apró ám annál fontosabb hír, hogy lesz SimCity 3000, amit a Sim család rajongói meg is tekinthettek az E3-on!

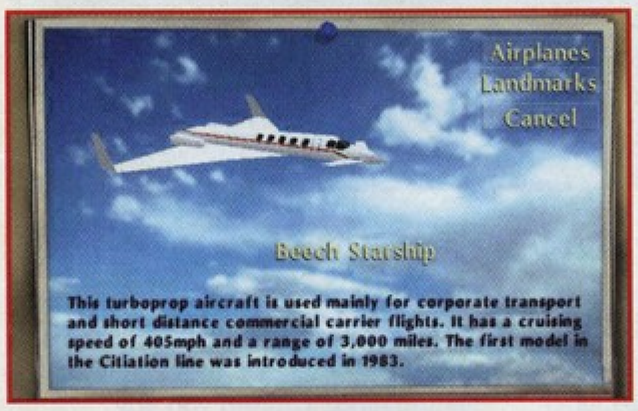
*A Virgin gondozásában készül az egyenlőre Dawn of War névre hallgató real-time combat és stratégiai játék, mely a kőkorban játszódik majd. Amit egyenlőre tudni lehet az a választható fajok listája: Cro-Magnon-i, Neandervölgyi és Saurian (humanoid dinók!). Természetesen tervezik a multiplayer verziót akár négy játékos számára is.

*Új kategória született a játékok piacán; Internet-native trading card game. A Genetic Anomalies által megjelentetett Chron X 1.0 verzióján erősen érződik a Magic the Gathering hatása és ez vonatkozik a lapok beszerzési módjára is! Az első szett egyenlőre még könnyen beszerezhető, ám a további boosterek ára 3$ lesz. Lehet cserélni, játszani, versenyezni és a többi. A regisztráció még ingyenes, de a cég tervei szerint hamarosan

FLIGHT UNLIMITED 2

A Flight Unlimited 2-ről már többször is beszámoltunk a NEWS-ban, de ahányszor csak új kép bukkan fel a készülő játékból, mindig úgy érzem másokkal is meg kell osztanom ezt a látványt. 8.500 négyzet kilométernyi berepülhető fotórealisztikus terület San Francisco körzetében 48 repülőtérrel. Nem piskóta az egyszer biztos, különösen ha figyelembe vesszük, hogy ez a világ a maga módján

ÉL! Egyszerre akár 450 gép is lehet a levegőben velünk együtt, így néha még a leszállópályára is várni kell. A látvány lenyűgöző, Los Angeles például megszólalásig úgy néz ki felülről, mint a képeken (ez most nem reklámszöveg, tényleg úgy néz ki!). A tenger fodrozódik, és egy speciális renderelési technikának köszönhetően a távoli felhőkarcolókat is úgy láthatjuk, mint a valóságban (azaz nem egyszerűen „kinőnek" a földből ha közel megyünk, hanem mindvégig ott vannak a horizonton ha már egy picit is láthatóak). Lesz itt titkos katonai bázis (kellemetlen meglepetéssel) és légi katasztrófa, meg minden egyéb amit csak egy mezei Cessna pilóta el tud képzelni. Mozgás szempontjából megfigyelők szerint a FU2 nagyságrendekkel előzi meg az első részt. Hát, erre most nem nagyon tudok mit mondani, legfeljebb annyit, hogy bízzunk benne!



CONSTRUCTOR

Az Acclaim közeljövőben várható legnagyobb dobása valószínűleg a szeptember magasságában megjelenő Constructor lesz. Ebben a nem mindennapi stratégiában egy építési vállalkozó szerepébe képzelhetjük bele magunkat. A játék kezdetén x mennyiségű zseton és néhány munkás áll rendelkezésünkre a környék átformálásához, de persze az egész nem csupán arról szól, hogy miképpen tudjuk elkölteni felesleges pénzünket. A végső cél az, hogy mi legyünk a leggazdagabb emberek a Földön, de ezt persze közel sem annyira egyszerű elérni, mint ahogy azt elsőre gondolhatnánk. Ugyancsak egy fontos cél, hogy minél többféle épületet hozzunk létre, és az általunk kreált társadalomban mindenki boldog legyen, szaporodjon és persze fizesse a lakbéreket! A játék szépsége, hogy mindezt egy nagyon látványos, szép és persze rendkívül szórakoztató formában tálalja, így valószínűleg azok is egyből beleszeretnek majd, akik egyébként ódzkodnak ettől a stílustól.

CHASM

A Megamedia neve valószínűleg legtöbbünk számára ismeretlenül cseng, én legalábbis egyetlen korábbi alkotásukat sem tudnám felsorolni. Ez a helyzet ősszel remélhetőleg változni fog, hiszen akkoriban jelenik meg a sokat emlegetett Doom-klón, a Chasm. A játék technikai megvalósítás szempontjából valahol félúton helyezkedik el a Duke Nukem és a Quake között, azaz a monszterek 3D poligonokból épülnek fel, ellenben minden más a 3D Realms Build engine-jéhez hasonlatos. A programban a tervek szerint 20 különböző ellenféllel találkozhatunk és hét eltérő fegyver közül választhatunk. Mindent a levegőbe repíthetünk, sőt, jó célzással akár célpontunk lábát vagy karját is levadászhatjuk. Ez utóbbi esetben az aktuális végtag nagy pörgések közepette lerepül a testről. A „poén" az, hogy általában ellenfelünk ettől még nem hal meg, legfeljebb egy kicsit szerényebb lesz (akárcsak a Fekete Lovag). A fény/árnyék hatások nagyon hasonlítanak a Quake-ben látottakra, például a kilőtt rakéta fénye itt is nyomon követhető a falon.

Érdekesség, hogy a Chasm-ban néha szétlőhetjük a lámpát -pontosabban a fényforrást- és ezáltal sötétség borul a környékre, ami különösen egymás elleni játék esetén hasznos. A programhoz egyébként nyolc multiplayer pályát is mellékelnek.

Del

deltech@usa.net

25$-t kell leperkálni az újonnan jelentkezőknek.

✱A Quake mánia folytatódik, készül a második rész, de a türelmetlenebb játékosoknak sem kell most reménytelenül legyinteniük, mert addig is még kijön két mission pack is a programhoz.

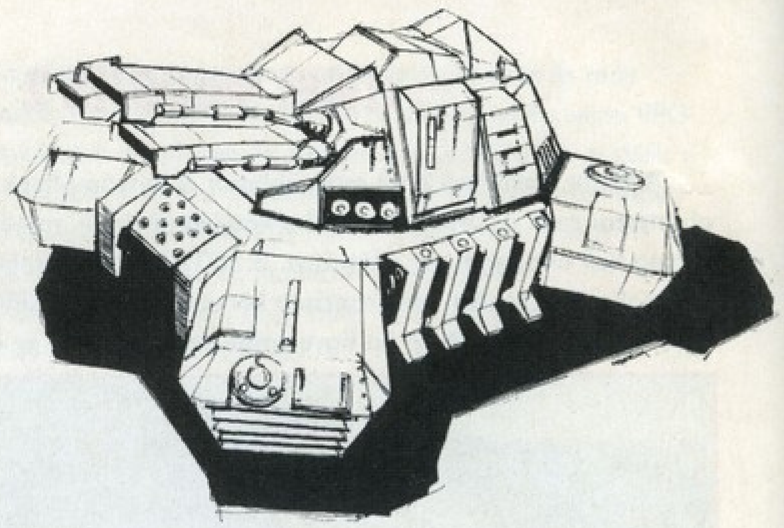
✱A Tomb Raider 1997. március 31-ig nagyjából 37.7 millió amerikai dollár bevételt hozott a cégnek. Ezután talán nem meglepő, hogy a második rész szinte biztos sikerre számíthat. Lara kalandjai ezúttal olyan híres helyeken zajlanak, mint a kínai nagyfal vagy éppen Velence.

✱Az EA felvette a SegaSoft egyik alelnökét, Peter Loeb-t! Az Electronic Arts nagy erőkkel kíván terjeszkedni az „online gaming" piacon. Az ehhez szükséges üzleti stratégia kidolgozása lesz az új, profi munkaerő feladata. Az első próba az Ultima Online lesz, melynek kipróbálására az E3-on már több mint 50.000 fizettek be. Az érdeklődésben tehát nincs hiány.

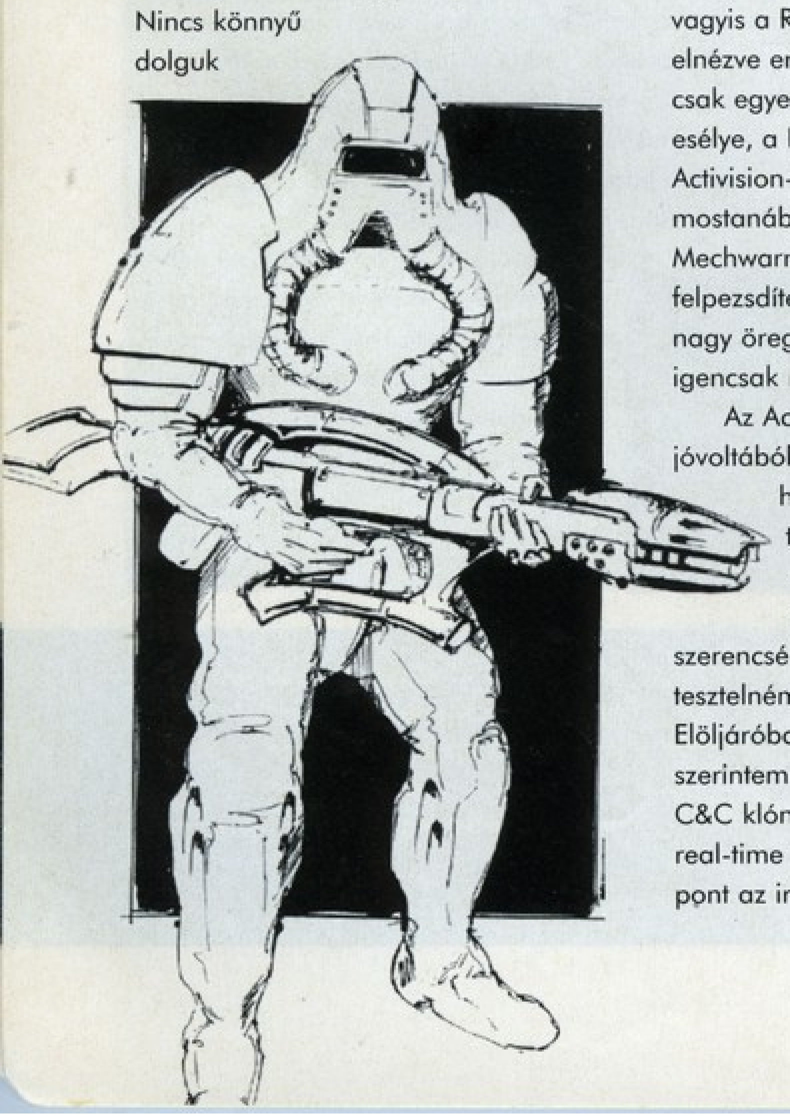
Lily

Dark Reign

Jobb mint a C&C?



Nekem nagyon úgy tűnik, hogy ez az év a Command & Conquer klónok áradatát fogja magával hozni. Nincs könnyű dolguk azonban azoknak, akik erre a lépésre szánják el magukat. Meg kell küzdeniük a nagy előd folytatásával, vagyis a Red Alert-tel. Az alkotásokat elnézve erre a hatalmas feladatra csak egyetlen programnak van esélye, a Dark Reign-nek az Activision-tól. Az Activision mostanában kezd egy kicsit feltörni, a Mechwarrior-ok hatalmas sikere felpezsdítette a céget. Ez rá is fért a nagy öregre, mivel régi fényük igencsak megkopott az évek során.



Az Activision és az Acclaim jóvoltából abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy tesztelhetünk egy előzetes verziót. Bár, ha jobban belegondolok nem is olyan szerencsés a dolog, mivel inkább tesztelném már a kész játékot. Elöljáróban el kell mondanom, hogy szerintem ez lesz az egyik legjobb C&C klón a közeljövőben. Egy ilyen real-time stratégiánál a legkényesebb pont az irányítás. Nagyon sok cég esik bele abba a hibába, hogy valami egészen újat és fantasztikusat akarnak alkotni, és csak egy nagy zagyvaság keveredik ki a dologból. Szerencsére itt nem erről van szó, itt egy az egyben lemásolták a nagy előd irányítását. Persze azért nem ilyen egyszerű az élet és ezt tudják az Activision programozói is. Éppen ezért még egy halom fontos újítást is bevittek a programba, de ezekről majd egy kicsit később.

Az általam tesztelt verzió csak 60%-ban volt kész, ezért a kerettörténetről egyelőre nem sokat tudok mesélni. Nagyjából annyiról van szó, hogy a gonosz Birodalom ellen egy elit csoport, a Felkelők Szövetsége lázadást robbant ki. (Vajon hol hallottam már ezt a sztorit?) A játékban természetesen mindkét oldal szerepét eljátszhatjuk, bár a jobb érzésűek először úgyis a Felkelőkkel fognak játszani, legalábbis remélhetőleg. Mivel a kezelés és az irányítás roppant mód emlékeztet a C&C-re, ezért nagyon nem is bonyolódnék bele. Legyen elég annyi, hogy minden épület felhúzásához szükség van egy építőrobotra, mely bizonyos összeg fejében felhúzza a kívánt épületet. A Dark Reign egyik legfontosabb újítása, hogy lehet bennük fejleszteni az épületeink fejlettségi szintjét. Persze minél magasabb szintű egy épületünk, annál jobb harci egységeket képes produkálni.

A háborúhoz azonban elég sok pénz kell. Ebben a világban kétféleképpen is megtölthetjük a kezdetben még elég lapos kincstárunkat. Építenünk kell egy víztározót egy tó mellé, majd a tóra egy víztisztító berendezést. Kapunk egy tartálykocsit is, mely ezután folyamatosan szállítja a tiszta vizet a tározóba. Az egész nem más, mint egy hatalmas koppintás a Warcraft 2-ből, ahol ugyanezt csinálták, csak víz helyett olaj csordogált. Persze nem

elég tárolni a vizet, azt el is kell adni. Ezeken a bolygókon viszont elég jó árat adnak a tiszta vízért. Alternatív pénzszerzési mód lehet ezen felül még az ércbányászat. Persze az ellenfél előszeretettel támadja meg ezeket az épületeinket. A meglepetésszerű támadások ellen találták ki az őrtornyokat, melyek elég jó hatékonysággal működnek az ellenséges gyalogsággal szemben, a páncélos támadások ellen viszont nem sokat érnek.

Külön érdekesség még az is, hogy minden egyes egységnél beállíthatunk több előre meghatározott pontot, melyet hűen fognak követni a kicsikék. Ezenkívül beállítható még az egység viselkedése, vagyis az, hogy hogyan reagáljon egy támadásra. Egy fegyvertelen egységnél célszerű azt beállítani, hogy vigyázzon magára, tehát ha támadás éri, akkor ne álljon meg egy helyben, hanem meneküljön amerre lát. Lehet, hogy csak ebben a verzióban volt ez így, de nálam sokszor előfordult, hogy ha megtámadtam egy ellenséges gyalogost, akkor az csak állt bambán és zokszó nélkül tűrte, hogy darabokra szaggassam. A program egyik legnagyobb erényének a környezet interaktivitását tartják. A Dark Reign-ben be lehet bújni egy hegy mögé, vagy el lehet rejteni a csapatainkat egy tölgyerdő kellős közepén. Megfelelő fejlettségi szint elérésekor ki tudunk fejleszteni olyan tankokat, melyek nem torpannak meg akkor sem, ha egy sebes vizű folyó állja az utunkat az ellenséges bázis megközelítésében.

Természetesen nem hiányozhat a többjátékos opció sem. Itt találtam egy elég érdekes újítást. Nemcsak egységekkel siethetünk a bajbajutott barátunk segítségére, hanem még anyagilag is támogathatjuk. Egy előre meghatározott összeget bármikor átutalhatunk az ő számlájára is.

A program a kornak megfelelően Win95 alá készült. Ez azonban ne riasszon el senkit se, mivel elég kellemes teljesítményt nyújt még egy szerényebb konfiguráción is. Egy P120-as és 8 MB RAM már elegendő a megfelelő sebességhez, bár a Win 95 jelenléte miatt elég erősen ajánlott a 16 MB-t.

A grafika természetesen nagyfelbontású és még a legkukacosabb tesztelő sem találhat benne semmi kivetnivalót. Az épületek is elég szépen meg vannak rajzolva, bár néha nem igazán lehet felismerni a képről, hogy az a valami mit is ábrázol. Nem baj, a lényeg úgyis a nagyfelbontáson van.

A látottak alapján bátran kijelenthetem, hogy ez lesz az Activision egyik legnagyobb dobása az idén (persze ha nem számoljuk a Hexen 2-t). Érdemes lesz egy kicsit odafigyelni rá. A reklámok szerint ez lesz az a program, amelyik megszorongatja majd a Red Alert-et. Nos ezt a kijelentést egy kicsit erősnek tartom, de azért valahol az élmezőny közepén fog végezni, a Red Alert és a Warcraft mögött. A végleges megjelenésről ezidáig még nem szivárogtak ki pontos információk, de a madarak azt csiripelik, hogy valamikor július magasságában már a boltokban lesz a kész játék. Már alig várom!

Mocsy

iF22 Raptor
A XXI. század vadászgépe

Régóta rebesgették az F sorozat legújabb tagjának, a Raptor becenévvel ellátott F22-nek az érkezését, és április 13-án ünnepélyes keretek között be is mutatták a „jövő század vadászgépének" kikiáltott repülő csodát. Az eseményt a CNN is élőben közvetítette, így a szerencsésebbek tanúi lehettek, ahogy egy fantasztikus lézershow kiséretében behúzták a színpadra egy hatalmas letakart monstrumot, majd látványos fényeffektek kiséretében lehullott a lepel a valóban nem mindennapi vadászrepülőről. A tervek szerint az F22-t az öbölháborúban remek szolgálatot tett F15-ös felváltására állítják szolgálatba valamikor nyár végén, habár a sorozatgyártás már május közepén elkezdődött. Az eseményen egyéb prominens személyiségek mellett résztvettek az Interactive Magic fejlesztőmérnökei is, lévén az iF22 Raptor „személyében" az ő programjuk lesz az első igazi F22 Raptor szimulátor. A fejlesztők kipróbálhatták a Lockheed Martin saját fejlesztésű F22 szimulátorát is, és mind az Interactive Magic, mind pedig a Lockheed Martin szakértői egybehangzóan állították, hogy az „iF22 Raptor"-nak igen jól sikerült szimulálni a tényleges gép repülési tulajdonságait.

A fizikai modellel tehát nincs probléma, a látvány pedig ha lehet méginkább magáért beszél (remélhetőleg a képek is vissza tudják adni azt a minőséget, amit a program képvisel). A játék kedvéért 80.000 négyzetkilóméternyi területet dolgoztak fel műholdfelvételek segítségével, így Bosnia és Ukrajna nagy része nagyító alá került. Ebből természetesen következik az is, hogy a programban ez a két fő hadműveleti terület. A játék a szabadon beállítható küldetések mellett egy olyan dinamikusan változó hadjáratrendszert használ,

melynek segítségével ellenfeleink real-time reagálnak cselekedeteinkre.

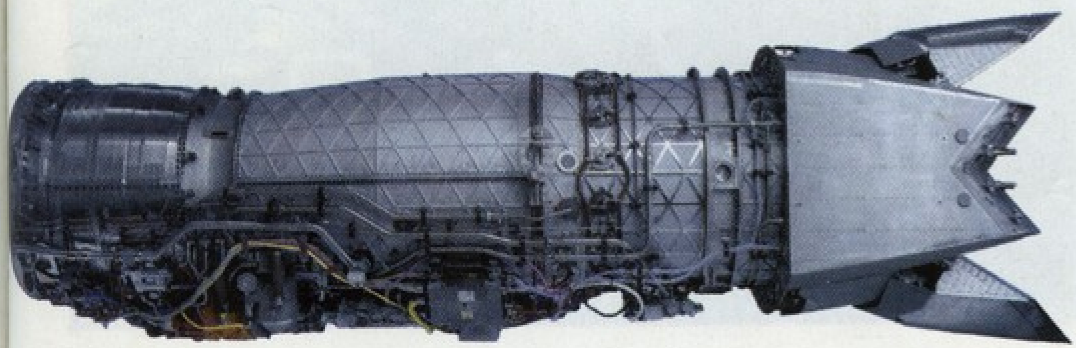
A program egyik legnagyobb újítása az úgynevezett „Active Cockpit" lesz, azaz a műszerfalon

látható összes gombot és bigyót az egér segítségével menet közben is nyomkodhatjuk. Ez elméletileg azért jó, mert így nem kell megjegyeznünk 40-50 gombkombinációt az irányításhoz, elég ha rábökünk a megfelelő gombra az egyik MFD mellett, és máris aktiváltuk a kiválasztott funkciót. Persze joggal merülhet fel a kérdés, hogy egy légiharc hevében mennyire előnyös elengedni a joy-t és az egérrel keresgélni a chaff-kioldó gombot? Erre a kérdésre valószínűleg csak a játék kipróbálása után kapunk választ, de a lehetőség mindenesetre adott, legfeljebb nem kell használni.

Az „iF22 Raptor" kizárólag Windows 95 alá készül, aminek ugyebár vannak előnyei és hátrányai. Az előnyök között szerepel a választható felbontás (640x480, 800x600, 1024x768) és a Direct3D támogatás, melynek segítségével a program futtatható bármelyik Direct3D-t használó 3D gyorsítókártyával. Ugyanakkor viszont a Win95 használata -mindenféle gyorsitókártya nélkül- gigászi erőművet igényel a megfelelő futási sebesség eléréséhez, így ebből a szempontból a helyzet nem éppen szívderítő. A játék dobozában helyet kapott két, a háborús hadszintereket ábrázoló térkép is, melyek érdekessége, hogy teljes egészében a US Air Force által használt térképek alapján készültek (legalábbis nekünk, hiszékeny vásárlóknak ezt mondják...). Az „iF22 Raptor" megjelenését június 20-ára tervezik, amit valószínűleg jelen esetben be is fognak tartani, mivel már e sorok írásának pillanatában is ott lapul a zsebemben egy pontosan erre a dátumra szóló meghívó a program hivatalos atlantai bemutatójára...

Csak miheztartás végett jegyzem meg, hogy ősszel várható a Novalogic „F22 Raptor"-ja, és valamikor karácsony magasságában a Digital Image Design (DID) F22 szimulátora. Az az érzésem, nem fogunk unatkozni...

Del
deltech@usa.net



Szegény F22 Raptor-t alig avatták fel április közepén Floridában, és máris hatalmas jogi probléma alakult ki a neve körül. Történt ugyanis, hogy a Novalogic a repülőgépet fejlesztő Lockheed Martin-nal fennálló jó kapcsolatára és egy kizárólagos névhasználatot bizonyító szerződésre hivatkozva arra szólította fel az Interactive Magic vezetőit, hogy álljanak el az „iF22 Raptor" név használatától a júniusban megjelenő F22 szimulátoruknál. A Novalogic szerint erre a névhasználatra egyedül nekik van joguk, ráadásul két hasonló néven futó játék zavarólag hathat a vásárlókra (mint ismeretes, a Novalogic tavasszal már kiadott egy F22 szimulátort „F22 Lighting II" néven és ősz magasságában várható folytatás „F22 Raptor" címmel). A Novalogic vezetői szerint, idézem: „Az Interactive Magic-nek annyi joga van az „iF22 Raptor" név használatára, mint mondjuk ha egy új üdítőnek az „iCoca-Cola" nevet adnák...". A másik oldalról ugyanakkor az Interactive Magic és a DID (jelen pillanatban ők fejlesztenek F22-re épülő szimulátorokat a Novalogic mellett) arra hivatkoznak, hogy az F22 Raptor az amerikai adófizetők tulajdona és ezért a Lockheed Martin-nak aligha van joga egyszerűen eladni a gépre vonatkozó jogokat.

A kezdeti konfliktus ha lehet még kiélezettebb volt, mivel a Lockheed Martin a Novalogic-kal kötött szerződése alapján kizárólag őket támogatta a gépre vonatkozó úgynevezett „Classified" információkkal, amelyek nélkül nehéz lenne igazán élethű szimulációt létrehozni. Az időközben kirobbant vita hatására a LM szerencsére megváltoztatta véleményét, így részükről nincs akadálya több F22 szimulátor megjelenésének.

A konfliktus tehát elméletileg a név körül bonyolódik, de valójában egy régóta fennálló elvi probléma megoldására teremtett remek precedenst. A kérdés olyannyira felkavarta a számítógépes világot, hogy az Interneten több helyen is nyílt fórumot hoztak létre, ahol mindenki szabadon leírhatja véleményét. Órákat lehet eltölteni a világ minden pontjáról beküldött email-ek olvasgatásával, és bizony nem ritkán meglehetősen eltérő véleményekkel találkozhatunk. A PC Guru szerkesztőségének egybehangzó véleménye szerint édesmindegy, hogy egy játéknak -jelen esetben szimulátornak- mi a címe, ha jó, úgyis szeretni fogják a népek! Talán érdemes lenne ezen az „apróságon" a szofverfejlesztő cégeknek is elgondolkodniuk...

Wipeout 2097 XL

Nem ma kezdték, annyi szent...

PSYGNOSIS
2xCD, P90,
Win '95, SVGA,
16MB RAM, 12MB HD,
MOUSE, JOY
Ismertebb hangkártyák
3Dfx támogatás

Minekután a Sony felvásárolta a Psygnosis-t, egyértelművé vált, hogy anyagi nehézségeik egy csapásra megoldódnak. A kérdés csupán az volt, hogy képesek-e megőrizni azt az eredeti arculatot, amit mindig is képviselt a cég, a hőskorban megjelent játékaik által.(Ki ne

emlékezne a legendás Beast sorozatra?) Nos, ha csak a '97-es évet vesszük figyelembe, azt kell hogy mondjam, a „Psygnosis-ék" most élik második fénykorukat. Sorra adják ki a PSX-es játékokat, emellett pedig meghatározó szerepet vállalnak a PC-s 3D fejlesztésekben. (Azért maradt még idejük egy Discworld2-t is összehozni.) Talán nem túlzást ezt állítani, hiszen az úttörőnek számító Psygnosis F1 után, most itt a Wipeout2097 ami legalább akkora lépés a jövőbe, mint annak idején az első része volt PSX-en. Emlékezzünk csak vissza, amikor az megjelent PC-n még javában a Screamer első része volt az abszolút csúcs. Akkor még előfordulhatott az, hogy mindenki álmélkodva nézte a kis masinát, hogy a fenébe lehetséges ez??? Szerencsére ez már a múlté, hiszen jó érzéssel vehetjük tudomásul, hogy bizony a kisebb vagyonba kerülő PC-énk lassan beérte a konzolokat. Amennyiben pontos akarok lenni, a D3D elterjedésével mintha le is hagyta volna őket. Persze így csak helyre kerültek a dolgok, lévén, hogy egy 3D gyorsító kártya jelenleg épp egy teljes konzol árában realizálódik.

A LEGENDA ÚJRA ÉLED...

Elég megnéznünk a bevezető animációt és ki fog rázni a hideg. Iszonyatos cyber környezet, techno zene, száguldó folyosók, látványos robbanások. Ilyen lenne a játék? Kizárt dolog, talán majd a harmadik rész.

De mi is ez a Wipeout? Egy jövőben játszódó arcade stílusú verseny, melyben antigravitációs hajtóművel felszerelt siklók játsszák a főszerepet. A háttérben hatalmas konzorciumok fejlesztik a tökéletes gépeket, majd egy versenysorozat keretein belül mérik össze az erejüket. Az első döntés amit meg kell hoznunk, az az, hogy melyik csapat tagja szeretnénk lenni. Ez fogja meghatározni, hogy milyen tulajdonságai lesznek az általunk választott hajónak. Az Európát képviselő FEISAR a kezdőknek fog kedvezni, hiszen a siklói könnyen irányíthatóak, nem úgy mint az Oroszországi Qirex „erőéhes" gépezetei. Valahol a két szélsőség között húzódnak meg a másik két gyártó, a Japán AG Systems, illetve az amerikai Auricom járműveinek a tulajdonságai. Miután kiválasztottuk a szimpatikus team-et, illetve a hajót, jöhet az osztály megválasztása. Ez lesz befolyással a pályák sebességére, természetesen a felülről az első a kezdő szint (Vector), majd

SOUNDTRACK

Már az első Wipeout is híres volt arról, hogy minőségi technot kevertek a játék alá. Nos a mostani zenei aláfestés ha lehet még tökéletesebbre sikeredett, olyan előadók közreműködésével mint: a Chemical Brothers, a Future Sound of London, a Prodigy, vagy a Photek. Azt hiszem ez a teljesség igénye nélkül készült lista is elegendő lesz azoknak akik szeretik ezt a stílust, hogy már csak ezért is megnézzék a Psygnosis új játékát. Ide tartozik még, hogy természetesen az effektek Dolby Surround-osak, így téve fel a koronát az audio élményekre. Nincs mit tenni, ezt hallani kell.

PSX TÉMA...

Az egyik angol újságban nagy büszkén írták az F1-gyel kapcsolatban, hogy PSX-PC, 0-1. Magam részéről erre nem vagyok ilyen büszke, de az igazat szólva a Wipeout2 PC-s verziója igencsak lelépi a PSX-est. Egyszerűen azzal, hogy hála a BI-Linar filltering-nek eltűnnek a pixelek. A sebesség hasonló, talán a konzolra előírt 25 f/s-nél(PAL), azért többet megy a 3Dfx-es változat. Csak hát ne feledjük el, hogy mibe kerül egy PSX, meg hogy lassan már egy éve kint van a játék folytatása a konzolokon.

lefelé egyre nehezebb dolgunk lesz (Venom, Rapier). Létezik egy rejtett speed class is, ez a Phantom néven két pályát takar, abban az esetben ha arcade módban minden pályát legyaláztunk már.

Ezek után jöhet a verseny. Hmm... esik az eső, gyönyörű az egész, elindul a hajó. Akarom mondani kezdetét veszi az a fantasztikus száguldás, mely során végigsiklunk a pálya felett. Iszonyatos, hogy milyen szép a grafika. Szó nincs róla, hogy a sivár puszta felett kellene röpködnünk, minden pályán barlangok, erdők, hatalmas szakadékok, bukkanók, színesítik a terepet. Aztán feltűnt, hogy mintha elég megfontoltan mozogna a játék, vagy csak a MotoRacer után éreznénk lassúnak? Végül is kiderült, ez csak a gyakorló szint sebessége, nem beszélve arról, hogy ez is rendben volt ha nem csapódtunk másodpercenként neki a palánknak. Ez egy idő után roppant idegesítő lett, gyorsan elővettünk egy joystick-ot, így már kellő gyakorlással teljesen kezelhető lett az irányítás. Minden játék fölé emeli a Whipeout2-öt a fényeffektek professzionális kihasználása. Van olyan rész, ahol szinte semmit nem látni csak a barlang körvonalait, illetve valami halvány derengést a falon, de mire észbe kapnánk már kint is vagyunk a zöldben, a ragyogó ég alatt. Talán az a legjobb az egészben, hogy ilyet még semmilyen játék nem vonultatott fel, kivéve persze az elődöt. Természetesen az kevés lesz az üdvösséghez, hogy szépen próbálunk a tekergő úton maradni. Ugyanis a többiek mindent el fognak követni azért, hogy kiszálljunk a versenyből. Nézzük mik a lehetőségek. Összesen 11 féle fegyver, illetve extra áll a rendelkezésünkre, abban az esetben ha sikerül őket összeszednünk a pályák alján található világító mintákból. Minden ilyen hely egy felszedhető cuccot rejt, amit automatikusan megkapunk ha átszáguldunk felette. Sajnos a siklók csak egyetlen fegyvert birtokolhatnak, így ha úgy érezzük, hogy nincs szükségünk pl. a szimpla rakétára, akkor használjuk a fegyver eldobó gombot. Ilyenkor ismét szabad a tárolókapacitás. Annyit érdemes talán még említeni, hogy egész értelmesre sikeredett az ellenfelek MI-ája, időnként még az is előfordul, hogy nem az üres útra hanem ránk küldik a rakétákat. Félretéve a viccet szinte mindig szembe fog jönni egy missiles, sőt gyakran fogják pofátlan módon az orrunk elől felszedegetni a jobb cuccokat. Nekem a legjobban a Quake névre keresztelt fegyver tetszett, hatása egy földrengéshez

fogható, szépen végigfut egy hullám előttünk az úton. Mondanom sem kell, hogy ez nem tesz jót az ott tartózkodók pajzs energiájának. Ezt persze fel lehet tölteni az E-Pak-kal, illetve lehet szerezni pár másodpercre külső pajzsot is, amíg ez él sérthetetlenek vagyunk. Hasznos extra az automata pilóta, ami aktiváláskor átveszi az irányítást, bemutatva, hogy miként is lehet max. sebességgel bevenni a legdurvább kanyarokat is. Azért érdemes meggondolni, hogy mikor használjuk el, hiszen rossz időzítés esetén már képtelenek leszünk helyes irányba terelni a siklót. A turbót csak egyenesben használjuk, akárcsak a célkeresős rakétát. Említésre méltó még az akna, amit előszeretettel használnak az ellenfelek, szerencsére erről figyelmeztet a kommentátor, csak időben tépjük félre a joystick-et.

TECHNIKAI APRÓ...

A megfelelő minőséghez mindenképpen be kell kapcsolni a D3D hall-t, így a platformon keresztül már nem lesz akadálya, hogy az ismertebb 3D-s kártyákat támogassa a program. Ezek a következők: 3Dfx(Monster, Righteous, Flash), Rendititon Verite(Creative3D Blaster PCI, Intergraph Intense, Canopus Total, Sierra Screamin), Mystique, ATI Rage, illetve ígérik a PowerVR támogatást is. Ezek mellet is ajánlott egy P166-os, illetve 32 Mbyte RAM. A tesztelés végig egy Monster 3D ment, ez persze a program által használt összes effektet tudta. Azért kíváncsiságból visszatettük a felbontást normál SVGA-ra, na most itt egy P200-on egymás után kirakosgatott állóképekben gyönyörködhettünk. Szerintem ez az a játék amit már nem érdemes egy gyorsító kártya nélkül kipróbálni, a csalódások elkerülése végett.

NEXT GENERATION...

A Wipeout2097 a legbrutálisabb PC-s autóverseny, de csak annak fogja fölfedni a csodát aki rendelkezik egy 300/400eFt-os csúcsgéppel (legalább is magyar viszonylatok között). Akkor viszont egyelőre verhetetlen, és olyan élményben lesz részünk, ami bepillantást enged a jövő lehetőségeibe.

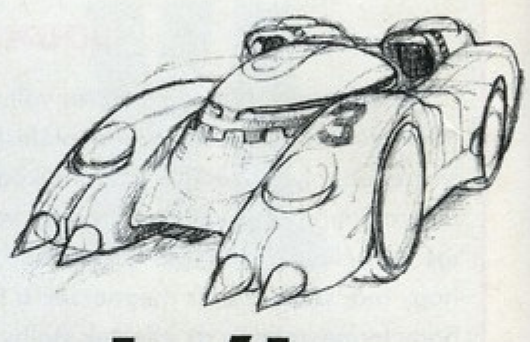
Shoebaron
(H.CS.)

PC GURU

91%

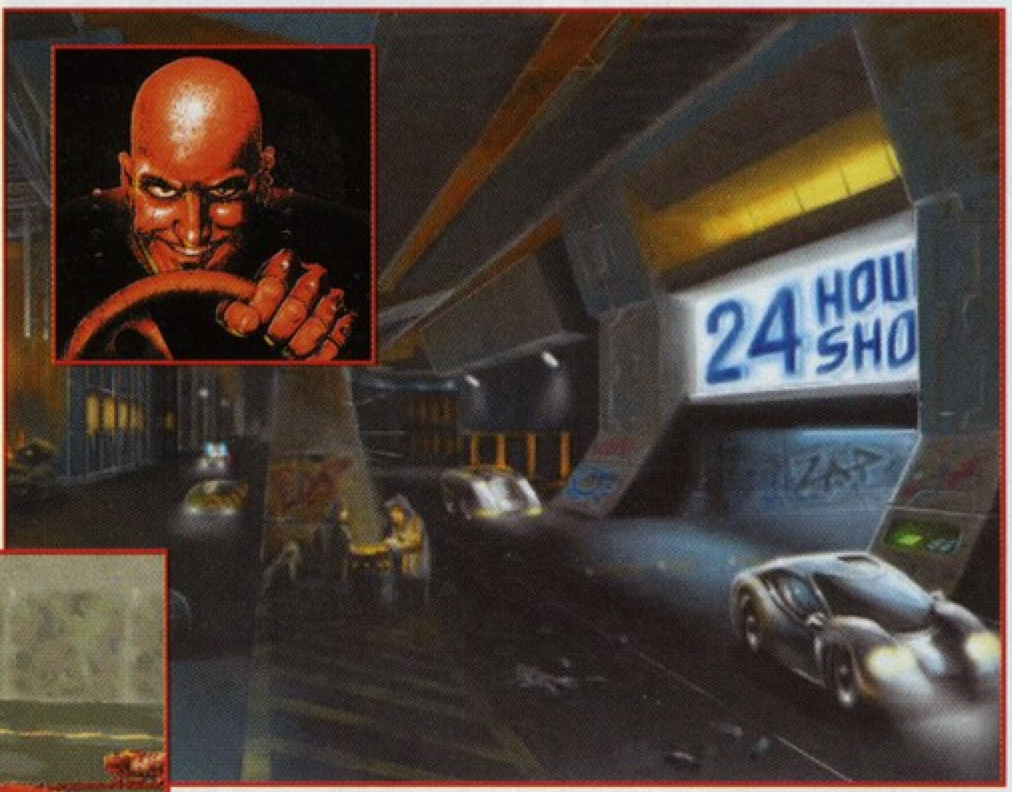
Hova lehet ezt még fokozni???

Carmageddon

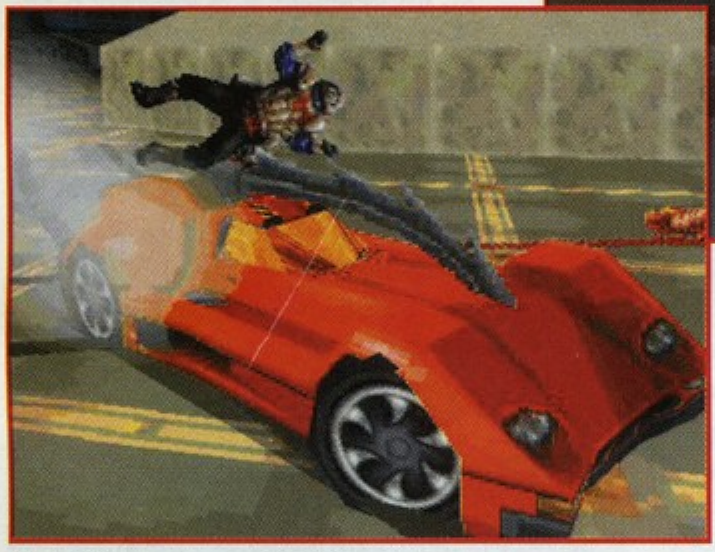


Sorozatos gázolások a Futrinka utcában

SCI
2xCD, P90, MS-DOS 5.0, Win '95, VGA, SVGA, 8MB RAM, 50MB HD, MOUSE, JOY
Ismertebb hangkártyák



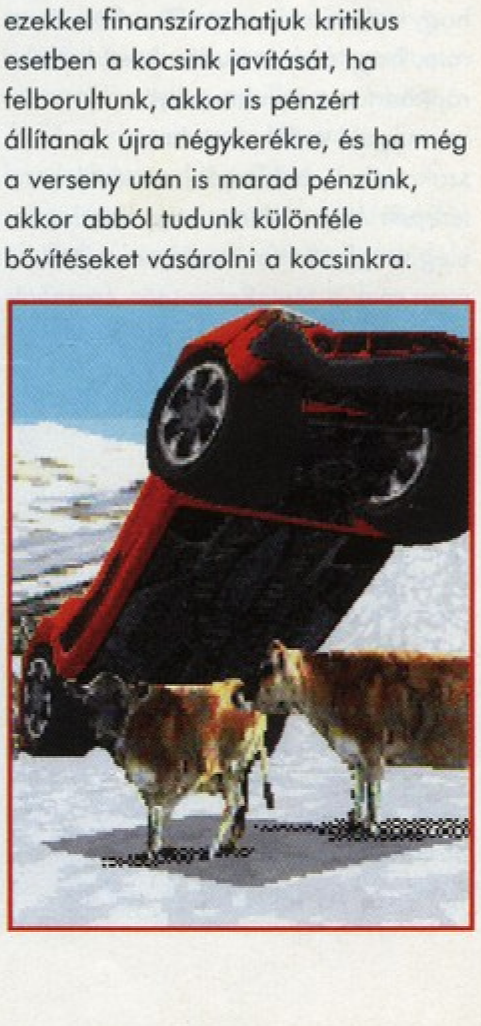
Erőszak, gyilkosság, tömeggyilkosság, mészárlás-szimpatikusak számodra ezek a fogalmak, esetleg már ki is próbáltad őket? Ne lapozz tovább! Szereted az autós száguldást és a Quake-hez hasonló játékokat, és esetleg szívesen kombinálnád is őket? A legjobb helyen jársz – a Carmageddon világa csak téged vár.



Autós játékból (szimulátorból, roncs-derbiből és egyéb változatokból) volt már ezer féle; ugyanez elmondható a játékos szemszögéből játszható 3D lövöldözős játékokról is, de a kettő keverékei eddig nem igazán voltak sikeres kísérletek. Egyetlen efféle játék, ami pozitív nyomot hagyott bennem, az a Quarantine volt, de a második része sajnos meg sem közelítette, és akkor megjelent a Carmageddon, mely mellett minden eddigi próbálkozás, még a Quarantine is puhányságnak tűnik.

A Carmageddon alapvetően egy autóverseny, csak egy kicsit szabad felfogásban. Az autóversenyes automatákhoz hasonlóan checkpoint-ok sorozatán kell meghatározott időn belül áthaladnunk, de az idő itt a kisebbik ellenfelünk- az igazi akadályt az ellenfelek jelentik. A versenyzés során használható járgánypark nem igazán emlékeztet semmilyen szokványos versenyre- nem Forma 1-es autók, nem rally, vagy széria-autók tuningolt változatai küzdenek egymással, hanem egy igen vegyes társaság. Van itt dömper, hullaszállító, fúrófejjel ellátott erőgép, sportkocsi, villámokat szóró „elektromos autó" és még ezer más. A versenynek az egyetlen szabálya, hogy nincs szabály, minden módszer megengedett. A legsnasszabbnak az számít, ha simán elsőként befutunk a célba egy gyors autóval. Ennél már sokkal izgalmasabb, ha az ellenfelek járművének összetöréséért, eliminálásáért kapunk bónusz pontokat, pl. egy az ellenfél felborításáért járó Head Over Bonus-t söpörjük be. A versenyen érdemes az élvezetes és igen hasznos pusztítás mellett azért vigyázni az autónkra, mert persze az ellenfelek is hasonló szemlélettel indulnak a trófeáért. Ha a kocsink sérülése egy szinten túlmegy, akkor már el sem tud indulni, ekkor pedig a többi versenyző gonosz tréfáinak szabad prédájává válunk (élvezettel törik darabokra és borítják fel magatehetetlenné vált autónkat).

A versenyek környezetét adó pályák többnyire emberek által benépesített környéken vezetnek végig- az egyes polgárok élik az életüket, közelről nézik a versenyt, ekkor még hívhatjuk őket nézőknek, a versenyzők pedig élvezettel ritkítják őket – ekkor már inkább csak áldozatoknak nevezném őket. A játék egyik legfontosabb elemei pedig éppen ők, a szerencsétlen gyalogosok, akiket különféle technikás módszerekkel ritkítva értékes bónuszok zsebelhetők be. Ha rövid időn belül egy-két vagy három gyalogost teszünk el láb alól, akkor egy-, két- háromszoros bónuszt kapunk, míg pl. rájuk ugratva style bónuszt vághatunk zsebre, persze az említetteken túl még ezerféleképpen jutalmazza a program ötletességünket. A különféle módokon (gyalogosok ritkítása, ellenfelek rongálása vagy checkpoint teljesítése) révén szerzett pontok kreditként használhatók: a verseny során ezekkel finanszírozhatjuk kritikus esetben a kocsink javítását, ha felborultunk, akkor is pénzért állítanak újra négykerékre, és ha még a verseny után is marad pénzünk, akkor abból tudunk különféle bővítéseket vásárolni a kocsinkra.

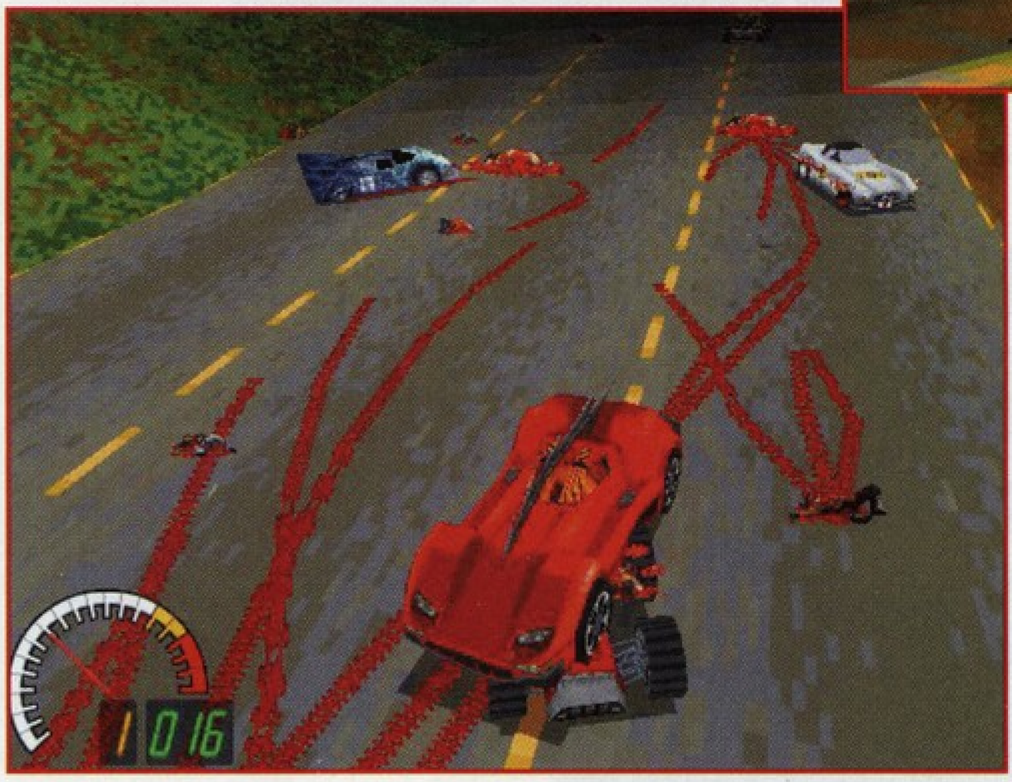


Fejleszthetjük a karosszériát, a motort és a tüskés ütközőket. A játékban egy Rank-rendszer van: csak az elért Rank-ünknek megfelelő versenyeken indulhatunk és ahhoz a szinthez tartozó autóval szállhatunk versenybe, rank-et pedig a versenyek megnyerésével javíthatjuk. A lényeg tehát, hogy minél több pontot gyűjtve megnyerjük a versenyt, így rank-et ugrunk, és megfelelően tudjuk

kocsinkat is fejleszteni. Ez a rendszer azért nagyon jó, mert hosszú ideig jelent a program kihívást- míg minden pályát, és autót meg nem ismerünk.

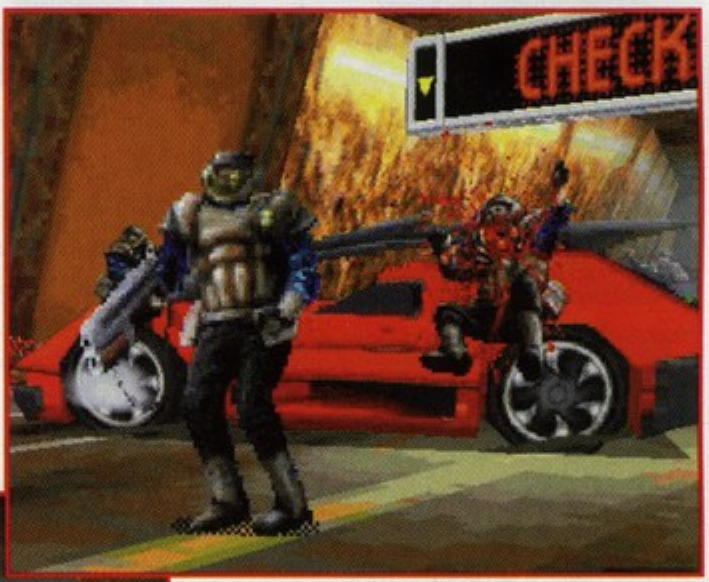
Visszatérve a gyalogosok elgázolására, ez nem csak élvezetes, és a kapott pontok miatt hasznos, hanem egyedül ezen a módon lehet plusz időt szerezni, ami alatt a következő checkpoint-hoz elérhetünk. A program talán azért lett annyira jó, mert a pályák csak a versenyzés és öldöklés ízlésünknek megfelelő arányú kombinálásával nyerhetők meg- kizárólag egyiket használva nem. Ezt pedig a pályák megfelelő design-jával érték el. A programban rengetegféle pálya van: versenyezhetünk belvárosban a bevásárlóközponton is áthaladva, havas pályán, egy föld alatti alagútban, tengerparti sztrádán, a San Francisco utcáin-ra emlékeztető hatalmas emelkedőkkel telerakott városi pályán, ugratókkal megszórt terepen, stb... Minden egyes pálya más versenyzési stílust követel meg, és más kihívást rejt magában, pl. az alagútban arra kell összpontosítani, hogy minél kevesebbet találkozzunk az ellenfelekkel, mert különben pillanatok alatt timeout-ot érünk el, míg egy városi pályán érdemes elhúzni a mezőnytől, majd kényelmes mészárlással elegendő időt és pontot gyűjteni.

Érdemes néhány szót szólni az ellenfelekről: 25 féle járgány közül választhatunk a programban, melyek általában létező négykerekűek valamilyen agresszív módon átalakított változatai, míg vezetőik többnyire ismert személyiségek némileg módosított verziói. A hullaszállítót a Grimm testvérek vezetik mesésen, versenybe száll Madame Scarlett egy stílszerű piros, deadly megtuningolt Ferrari-val, ED 101 a Z-ből egy Tashita nevű átépített szériakocsit vezet, OK Stimpson egy 4x4-es járgánnyal indul, és még sorolhatnám tovább az ismerősnek tűnő neveket...A



fegyverek is sokoldalúak rajtuk: különféle kampók, fúrófejek, elektromos sokkoló, kerékre szerelt fűrészfogak, stb. állnak a játékosok rendelkezésére. Szerintem minden egyes kocsit érdemes kipróbálni, mert más és más miatt élvezetesek (eltérő a mozgásuk és a speciális fegyverzetük), de a legerősebbnek a következők számítanak: Don Dumpster dömpere, valamint Heinz Faust, Hammerhead, Half-Wit Harry és Burly Shirly kocsijai. A programban a „kocsik" mozgása meglepően élethűen lett szimulálva, egy ilyen akció-játéktól nem is vártam volna ilyen igényes mozgatást. A kocsik élethűen rugóznak, csúszkálnak, féknyomot hagynak, ütközéskor rongálódnak és akár át is mennek egymáson. A programba rengeteg cheat-et építettek be, melyeket érdemes megkeresni, ezek közül pl. igen érdekesek a kocsi mozgását módosítók. pl. a bouncy-bouncy, greasy tires, vagy a pinball mode.

A játék a mára standarddá vált, textúrázott vektoros megjelenítést használja- a kocsik és a táj egyaránt igen részletesen vannak kidolgozva, és mindezt igen gyorsan mozgatja a program. A kocsit irányíthatjuk belső és külső nézetből egyaránt – személy szerint nekem a külső nézetből történő vezetés szimpatikusabb volt, mert jobban átlátható.



Egy dologról nem esett még szó, ami talán a legfontosabb, hogy az egyéni versenyzés mellett többen is összemérhetjük tudásunkat (maximum nyolcan) hálóban, amit még sajnos nem sikerült kipróbálnom, de nagy várakozással vagyok iránta. Ez az a játék, ami egyszerűen fantasztikus lehet többen egymás ellen, hiszen minden adott: autók, őrült fegyverek, versenyzés, pusztítás és száguldás, mi kell még?

A Carmageddon a Sales Curve eddigi magasan legjobb játéka. A program az első bittől az utolsóig tökéletesen meg lett design-olva. A menük, a versenyzők és azok képei, az autók, a pályák és az egész verseny-szisztéma összeállt egy egésszé, aminek fantasztikus hangulata van. Aki szereti az öldöklős és versenyzős játékokat, az ne hagyja ki- kár lenne.

Charlie

PC GURU

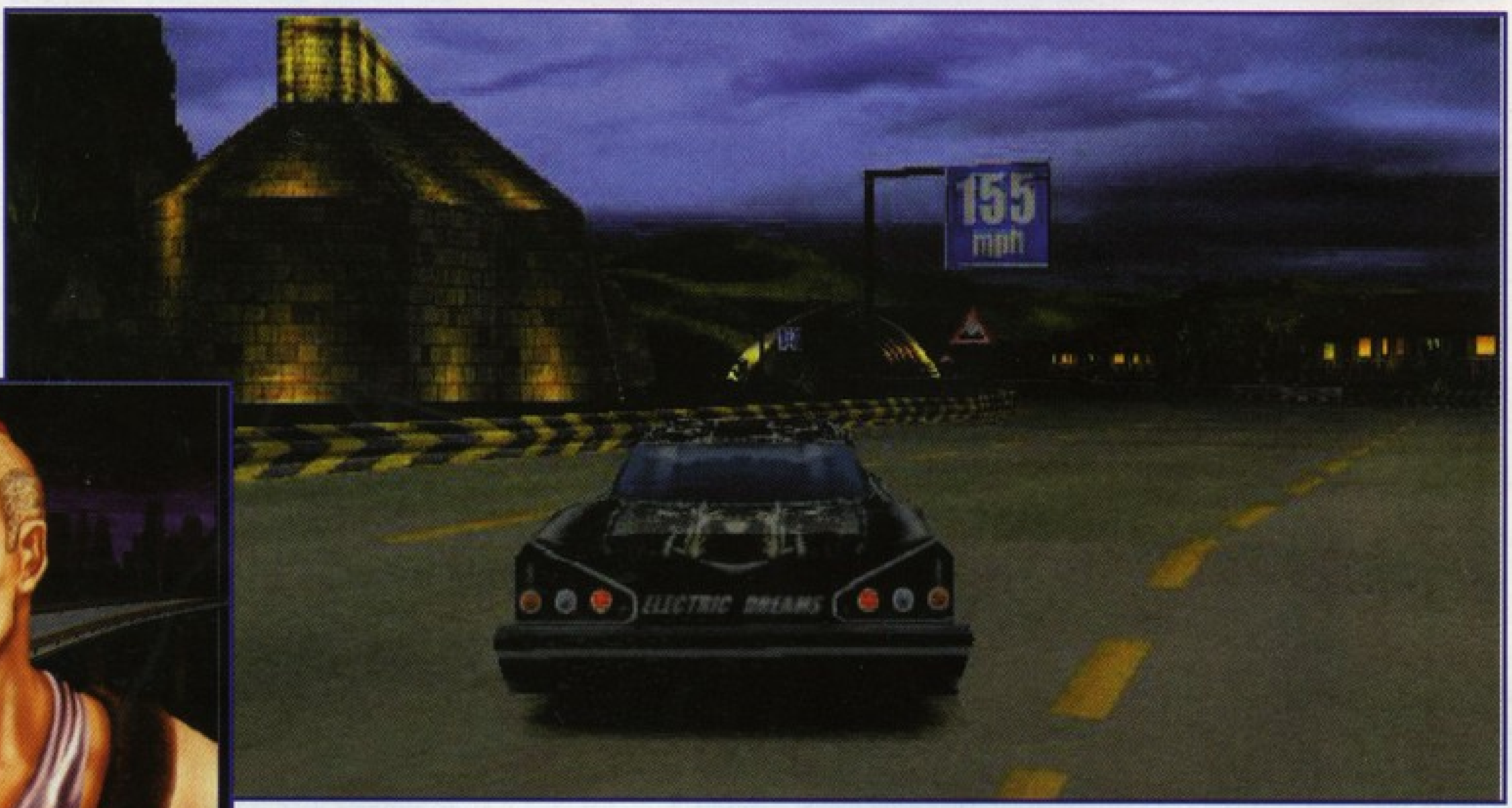
93%

Őrült száguldás és öldöklés négykerekűekkel, strictly not for pedestrians

Axelerator

S.Z.É.P átlagos autózás

21ST CENTURY
CD, 486DX4-100,
Win '95,
VGA, SVGA,
8MB RAM, 30MB HD,
MOUSE, JOY
Ismertebb hangkártyák

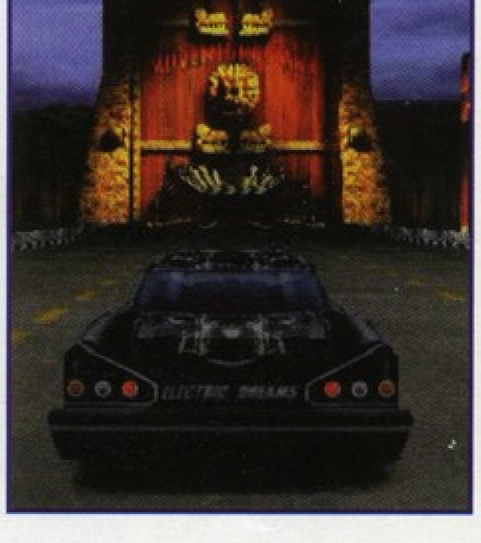


Az autóverseny-programok egyidősek a számítógépekkel – Pole Position, Test Drive és persze az azóta népszerűvé vált ezer játék szórakoztatta az eziránt érdeklődő nagyérdeműt. Ezekben a programokban általában a legújabb HiTech (másként elérhetetlen) kocsikat tehette próbára a játékos, elég csak a Test Drive, vagy a Need for Speed sorozatokra gondolni. A legújabb trendet viszont a múltba való visszatekintés, az oldie-k elővétele jelenti. Az Activision Interstate 76-ja megjelenésekor azonnal a hónap játéka lett, melyet a fantasztikusan élethű mozgás-szimuláció mellett, a kiváló tuningrendszer, élvezetes harc és a megfelelően trashy, háttér krimitörténet együtt indokolták. Az Axelerator is valami hasonló próbálkozásnak indult, de sajnos nincsenek benne azok az extrák, amiktől kiemelkedne az átlag körüli játékok népes táborából.

Az Axelerator egy agresszívra vett autóverseny, ahol a járgányok tuningolása mellett némi fegyverzetet is elhelyezhetünk a karosszérián, és ezt a futamok során aktívan használjuk is. Az Axelerator-ban három ligában folynak a versenyek, melyek afféle „márka-kupák", hiszen minden egyes versenyző ugyanolyan típusú autóval megy. Az első divízióban 58-as Chevy Impala V8-asok, a második szinten 72-es Ford Mustang Mach I-esek, míg a legmagasabb szinten a Hellcat nevet viselő, leginkább a Batmobile-ra emlékeztető designú prototípussal szállnak ringbe a versenyzők.

Újoncként mindössze négyezer dollárt kapunk, ebből kell valamelyest feltuningolnunk az autónkat, és már indul is az első futam. Ha sikeresen szerepelünk, akkor a helyezésért járó pontok mellett pénzdíjat is kapunk, melyet persze ismét az autóba ölhetünk. A pénz elköltésére elég sokféle lehetőséget kínál a program: tuningolhatjuk a motort, átépíthetjük a futóművet, de emellett a kiegészítőket kínáló boltban hasznos darabokat szerezhetünk be nitro és fegyvereket, mint pl. gépágyú, rakéták vagy olajszóró. A pályán mindezeket maximálisan ki kell használjuk, hogy a hét gépi ellenféllel szemben sikeres legyen a fellépésünk.

A játék grafikája elég szép lett. A menük designja nagyon hangulatos, többek között a rengeteg szórópisztolyos grafikának és a festett háttereknek köszönhetően, ezek együtt képregényszerű hangulatot



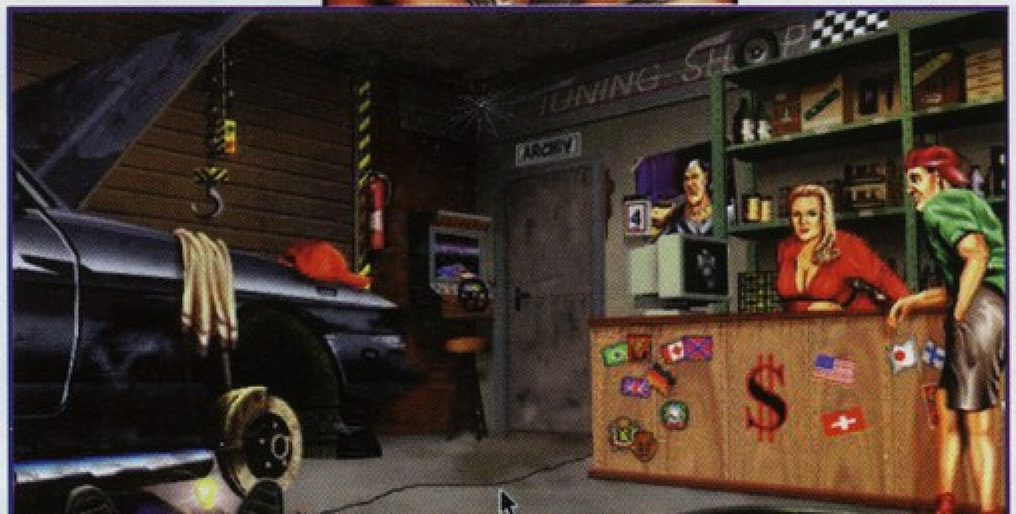
kölcsönöznek a programnak. A verseny során az autókat belső és külső nézetből egyaránt irányíthatjuk, de a belső kamera sokkal jobban átláthatónak tűnt nekem. A játék játszható VGA és SVGA üzemmódban egyaránt, és mindkettőről elmondható, hogy igen gyors benne a megjelenítés. A kocsik és a pályákon a környezet igen jól néz ki, csak az zavaró kissé, hogy a kocsik belsejét viszonylag egyszerű rendereléssel készítették, amitől kissé túl „mű"-nek néz ki. Bár a verseny

hevében mondjuk nem ezzel törődik az ember, de azért pont ilyen régi kocsiknál egy megfelelő belső kialakítás sokkal hangulatosabbá tette volna a játékot. A 24 féle pálya a világ különböző részeit mintázza, a kialakításuk elég igényes, vannak köztük jeges pályák befagyott falú alagúttal, sivatag, és minden elképzelhető helyszín. Ami viszont érdekes sajátossága a pályáknak, hogy úton útfélen loop-okba és ugratókba botlunk. Ezek pozitív újdonságok voltak anno 1991-ben a Stunts-ban, de itt néhol feleslegesnek tűnnek, és már nem hatnak olyan eredetinek, főleg negyvenhetedszerre. Különféle hajtűkanyarokkal, alagutak és emelkedők megfelelő kombinálásával is lehet igen érdekes és izgalmas pályákat tervezni, ahogyan ezt már jónéhány autós játékban láthattuk.

A versenyzés során fontos, hogy mindig tartsuk figyelemmel az autónk állapotát, mert különféle balesetekkel és az ellenfelek nem túl áldásos tevékenysége révén hamar leamortizálódik a járgányunk. Kb. 60%-ot elérve a károsodások már igen negatívan kezdenek kihatni az összteljesítményre, egyre komolyabb problémák jelennek meg: visszaesik a motor teljesítménye az eredeti töredékére, és 80% felett már kezd csodával egyenlő lenni, ha a motor egyáltalán mozgásba hozza még az autót. Ha kezd kritikus lenni a kocsi állapota, akkor kettőt tehetünk – bemegyünk a boxba, vagy felhasználhatjuk a Repair Kit-et, persze ha előzőleg vásároltunk belőle a Tuning Shop-ban (ez 20 %-ot javít az állapoton). A versenyeken elért helyezésünknek megfelelően 0 és 10 közötti pontot kapunk és egy bizonyos összeget. Ha az aktuális liga 12 versenyét befejezve az élen állunk, akkor szintet ugorhatunk, és a következő bajnokságban próbálhatunk szerencsét, persze a kategóriának megfelelő autó széria változatával és kevés pénzzel, majd kezdődik az egész móka elölről. Az egyéni versenyzés mellett persze a program minden fontosabb multiplayer üzemmódot támogat: IPX, modem, szériál kábeles kapcsolat.

Az eddigiek alapján a játék még egészen jó is lehetne, de sajnos valami mégsem stimmel. A megjelenítés szép és gyors, sok fejlesztési lehetőséget kap a játékos, de a kocsik irányítása nem túl életszerű, ami szerintem tönkrevágja az egészet. A készítők nagyon sok mindent akartak egyszerre – egy kis versenyzés, egy kis öldöklés, régi autók, de modern fegyverek, alapvetően egyszerű pályák extrákkal – de ez a sok mindez nem állt össze egésszé, és semmilyen hangulata nincs a játéknak, egyáltalán nem motivál. Az Axelerator-ról egyfolytában az jutott eszembe, hogy valami ilyen lett volna az Interstate 76 és a Carmageddon, ha a fejlesztők nem szenteltek volna elég figyelmet az apró részleteknek és elrontották volna, de szerencsére azokat nem...

Charlie



A KOCSIK

58-as Chevy Impala: számos régebbi amerikai filmből lehet ismerős ez a négykerekű. Az Axelerator-ban egy 7 literes V8-as motorral felszerelt verzió van, mely alap változatban 350 lóerőt és 220 kilométer/órát ad ki magából, míg további négy tuning fokozat múlva ez felhúzható 500 lóerőre és 250 Km/órára.

72-es Ford Mustang Mach I: 1967 és 1973 közötti korszakból származó erőmű. Ekkor még a benzin-fogyasztás nem számított, így a motor térfogatát növelték a teljesítmény fokozása érdekében. Ebben is egy 7 literes V8-as motor megy, melynek alapváltozata 390 lóerős (800-ig tuningolható) és a csúcssebessége 250 km/óra.

Synetic Hellcat Prototípus V2: A programozók fantáziájának szülötte, mely leginkább a batmobil-ra emlékeztet – egy 600 lóerős, 7.3 literes Chevy V8-as motor hajtja, és emellett megtoldották egy Hughes Helikopter-turbinával, mely egyenes szakaszon képes 476 km/órára gyorsítani, de a normál motor maximális sebessége is 300 km/óra.

PC GURU

66%

Egyszerű autós akciójáték, ami csak mindenevőknek ajánlható

TD: Off Road

Tesztelés hegyen-völgyön át

ELECTRONIC ARTS
2xCD, P90,
Win '95,
SVGA,
16MB RAM, 55MB HD,
MOUSE, JOY
Ismertebb hangkártyák

Hát ezt is megértük. Az Accolade sokáig hallgatott az autós programok terén. Talán még mindenki emlékszik a Test Drive-ra amivel C64-en megalapozták a hírnevüket, vagy az egyik legsikeresebb (ha nem a legsikeresebb) Amigás programra, a Test Drive 2-re (természetesen plusz autókkal és pályákkal). Nagyon,

nagyon sokáig a kedvencem volt a TD2. Az igazság az, hogy el tudnék képzelni egy Need for Speedet Test Drive 2 pályákkal és bővíthetőséggel. A TD2-t követte a Test Drive III, ami már csak PC-n jelent meg. Újdonságnak számított benne a vektorgrafika, és az, hogy a terepen szabadon kóricálhattunk, amerre akartunk. Az is újdonság volt, hogy ez volt minden idők legrosszabb Test Drive-ja. Azt is meg kell említenem, hogy a Test Drive sorozatból lazán össze tudnám gyúrni azt az autós programot amire igazán vágyom.

Alapjaiban véve a Need for Speed-re építeném (grafika, hang, szimuláció), a pályák és az autók későbbi bővítéséhez lenne opció. Mindenhol lehetne menni keresztbe-kasul, a térkép alapján. Nagyon fontos lenne benne a változó időjárás, a dudán és a kéziféken felül a kapcsolható ablaktörlő és fényszóró. Természetesen Dos alá készülne (megfelelő programozó gárdával készülhetne Win 95 alá is). Hát ennyit az álmaim autós programjáról.

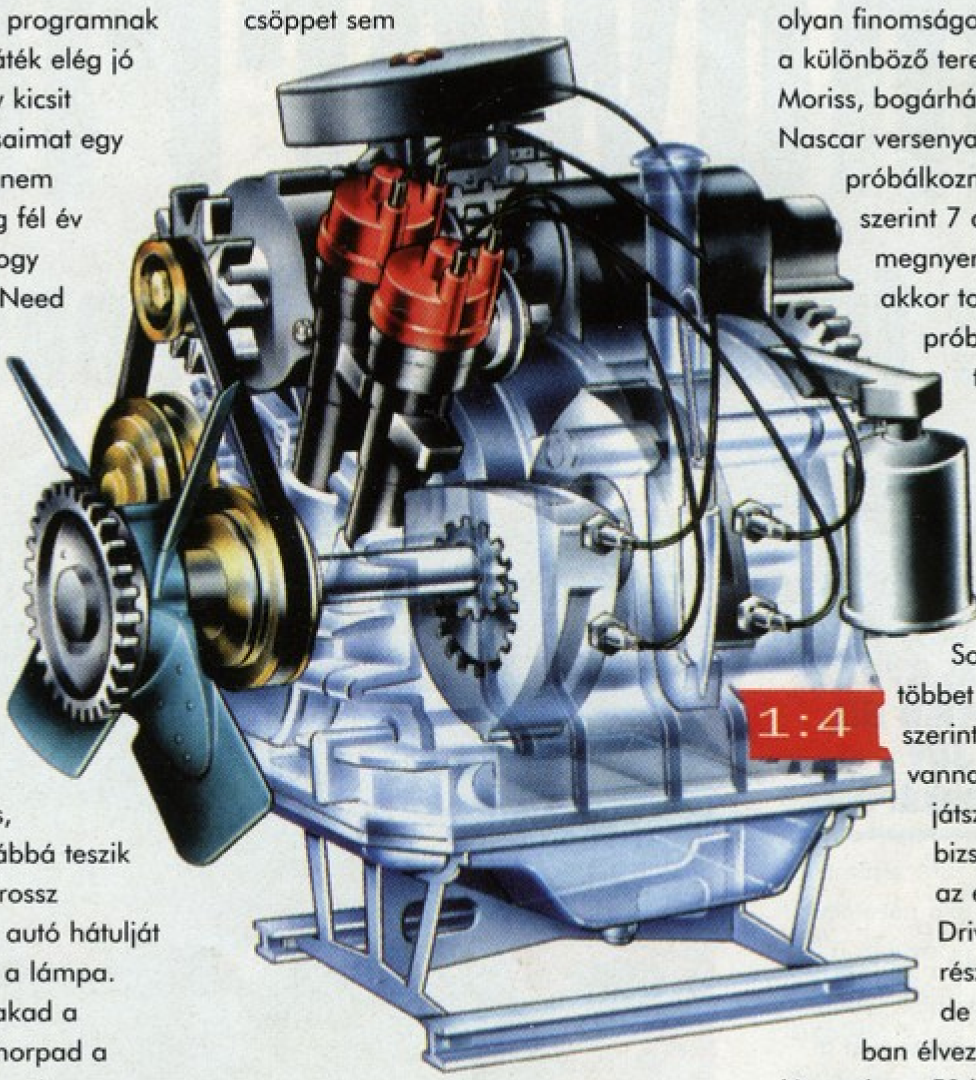
A Test Drive: Off Road-ban az Accolade megint valami újat próbált hozni, a kor elvárásainak megfelelően, és a cikk végére kiderül, hogy szerénységem szubjektív véleménye szerint sikerült-e.

Alapjában véve az ötlet teljesen jó. Próbálják ki az emberek, hogy milyen lehet bazi erős terepjárókat mindenféle terepen gyilkolgatni. Ez pont jókor jött, hiszen épp a tetőfokára hág a terepjáró (helyesebben nem is terepjáró, hanem SUV - Sport Utility Vehicle -, egy olyan terepjáró ami a terepen is megállja a helyét, de a luxusautók kényelmét biztosítja) őrület. Erre a legjobb példa a Hummer, amit az amerikai hadsereg használ, de az utóbbi 2-3 évben bárki megveheti a saját szájíze szerint összeállítottat. Szóval ez lenne az ok, ami miatt nagy érdeklődésre számíthat a TD: Off Road. A másik ok, hogy olyan, az USA-ban népszerű terepjárók kaptak benne helyet, mint a már említett Hummer, a Jeep Wrangler, a Land Rover Defender vagy a Chevrolet "monster truck"-osított pick-up-ja. Az imént leírtakat alapján megvan minden, ami ahhoz szükséges, hogy egy jó program kerekedjen ki az Off Road-ból. Nézzük hát, mit sikerült kihozniuk az Accolade-s srácoknak belőle.

A játék betöltése után nem igazán lehet megmondani, hogy milyen lesz a játék, mert nem kevés olyan programmal találkoztam már, ahol a profi, csúcs-szuper-dizájn menük után siralmas játékba csöppentem. Itt a menük számomra közepesek voltak. Nem sokat szórakoztam a beállításokkal, rögtön a játék közepébe vágtam.

Sajnos első látásra csalódtam a játékban. Belső nézetből (az a bizonyos műszerfalas nézet) teljesen játszhatatlan. Az egy dolog, hogy a műszerfal 1997. júniusában szerintem egy kicsit gyengén néz ki (szó se róla, a TD 2-ben teljesen jó lett volna), ez még felejthető is lenne. A játszhatósága így -1-es. Nem lehet látni a pályát és az autók is teljesen irányíthatatlanok. Volt már szerencsém terepjáróban utazni, és meg kell mondanom, nem az a jellemző, hogy nem lehet látni az utat. Felmerült bennem az a kérdés, hogy az igen tisztelt programozók ültek-e már terepjáróban? Gondoljunk bele, ha a vezető úgy látna ki az autóból, mint ahogy az utat lehet látni a Test Drive: Off Roadban, tömeges halálozások lennének mindenfelé. A másik nagy negatívum az volt, hogy nincs sebességváltó. Egyszerűen a négy iránygombot kell nyomkodni és kész. Ezzel el is szállt minden olyan illúzió, ami egy terepjáró szimulátort kívánt látni. Miután kiléptem a versenyből és elkezdtem váltogatni a nézeteket, kiderült, hogy a 3-as és a 4-es nézet a leghasználhatóbb. Ezzel csak annyi változott, hogy az én szememben a játék átlépett az oly áhított szimulátor kategóriából, az "Out Run" kategóriába. Van egy autónk, amit hátulról vagy felülről látunk és meg kell nyerni egy körversenyt. Ezzel egy kicsit le van bagatellizálva a dolog, de az én reményeim vagy elvárásaim szerint egy sokkal jobb programnak kellett volna jönnie. A játék elég jó móka így is (miután egy kicsit átalakítottam az elvárásaimat egy más típusú játékra), de nem olyan játék, amit esetleg fél év után ismét elővészek, hogy játsszak vele egy kicsit (Need for Speed (mostmár a 2) és a Network Q Rally állandó bérlői a winchesteremnek). Ez egy olyan program amit az ember esetleg egyszer végigjátszik, aztán elfelejti. Az itt leírtak alapján azt lehetne gondolni, hogy ez egy elég gyengus program, pedig vannak erényei is, apróságok, amik jópofábbá teszik a programot. Elég egy rossz forduló, nekicsapjuk az autó hátulját egy korláthoz és kitörik a lámpa. Egyet borulunk és felszakad a Defender ponyvája, behorpad a kaszni, profi ahogy az autó mozog a terepen... Ezek olyan apróságok, amik nekem nagyon tetszenek, de sajnos az összképen nem nagyon javítanak.

Zavarnak az olyan dolgok is, mint például a kézifék betétele. Semmi értelme nem volt, mert abszolút használhatatlan, ráadásul nem is lehet olyan profi kézifékes megfordulásokat csinálni, mint a Need for Speedben. Az is zavar, hogy az autók adatai szerint a viselkedés alapjaiban véve különbözik, de a versenyek alatt egy csöppet sem



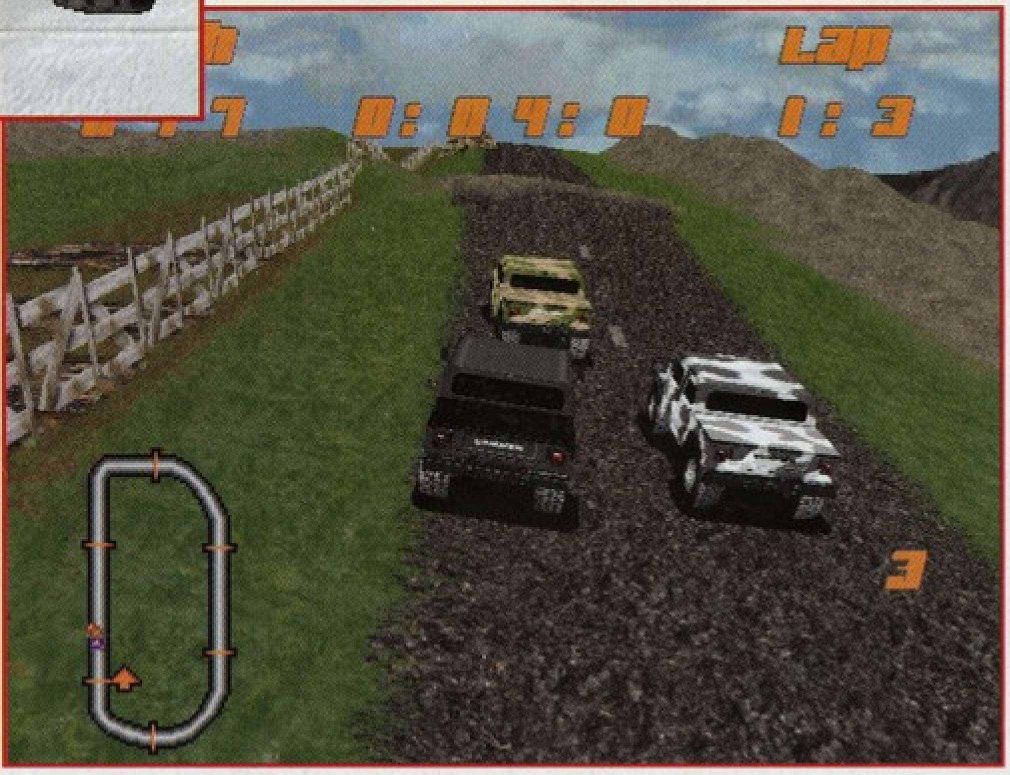
érezhető. Ha jól vezetjük a Hummert, akkor gond nélkül legyőzhető a sokkal gyorsabb Defender. Na mindegy. Szerintem ennyi elég is konkrétan a játékról, majd mindenki megnézi és eldönti, hogy tetszik-e vagy sem.

NÉZZÜK AZ AUTÓKAT

Alapjában véve négy autó van a játékban. Land Rover Defender, Hummer, Jeep Wrangler és a Chevrolet K-1500. Nem nagyon részletezem itt a dolgokat, mert számottevő különbség nem érezhető az autók között. Személyes kedvenceim a Hummer és a Defender. Nem túl sok kocsi, elismerem. Ha sikerül megnyerni osztályonként a bajnokságokat, akkor olyan finomságokat is kipróbálhatunk a különböző terepeken, mint a Mini Moriss, bogárhátú Volkswagen, egy Nascar versenyautó... Érdemes próbálkozni. Pályából szám szerint 7 darab van, de ha megnyerjük a bajnokságokat akkor további 5 pályán próbálhatjuk ki tudásunkat.

Hát ez lenne a Test Drive:Off Road. A magas elvárásoknak sajnos nem felelt meg. Sokkal, de sokkal többet vártam tőle (és szerintem még sokan így vannak vele). El lehet vele játszogatni, de nem bizsergeti meg annyira az embert, mint a Test Drive sorozat első két része. A grafika elmegy, de ahhoz, hogy SVGA-ban élvezhetően tudjunk vele játszani egy P166 szükségeltetik (Dos alatt). P100 és egy gyors videokártya a Mode X használatára elég. Ki lehet próbálni és ha nem túl nagy elvárásokkal látunk hozzá, akkor akár jópofa is lehet.

Mr.T.



PC GURU

71%

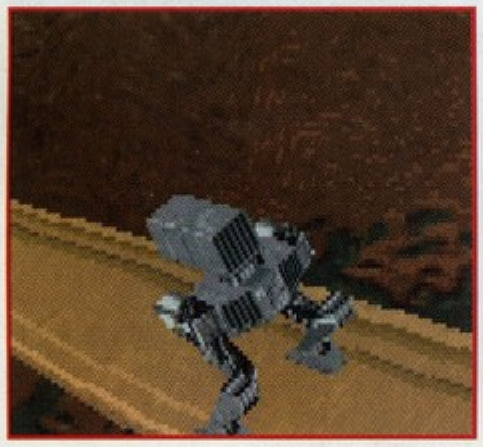
A Test Drive sorozat negyedik, a nagy reményeket nem beváltó darabja

Sandwarriors

Battle for the Sun Throne

GREMLIN
2xCD, P75,
MS-DOS 5.0,
Win '95, VGA, SVGA,
8MB RAM, 34MB HD,
MOUSE, JOY
Ismertebb hangkártyák

Egyiptom mindig is különösképpen birizgálta a fantáziámat. Vajon miért – és hogyan – emeltek az ősi egyiptomiak olyan hatalmas piramisokat, amelyeket a mai igen fejlett építési technológiával sem nagyon tudnánk reprodukálni, és vajon miképpen tettek szert olyan fantasztikus matematikai és csillagászati ismeretekre, amelyeket a jelenkor csillagászai is csak hatalmas teleszkópok megépítése után tudtak elismerni? Számtalan érdekes kérdés merül fel a Nílus parti civilizációval kapcsolatban, például az, hogy vajon tényleg csak egy „mezei" ókori

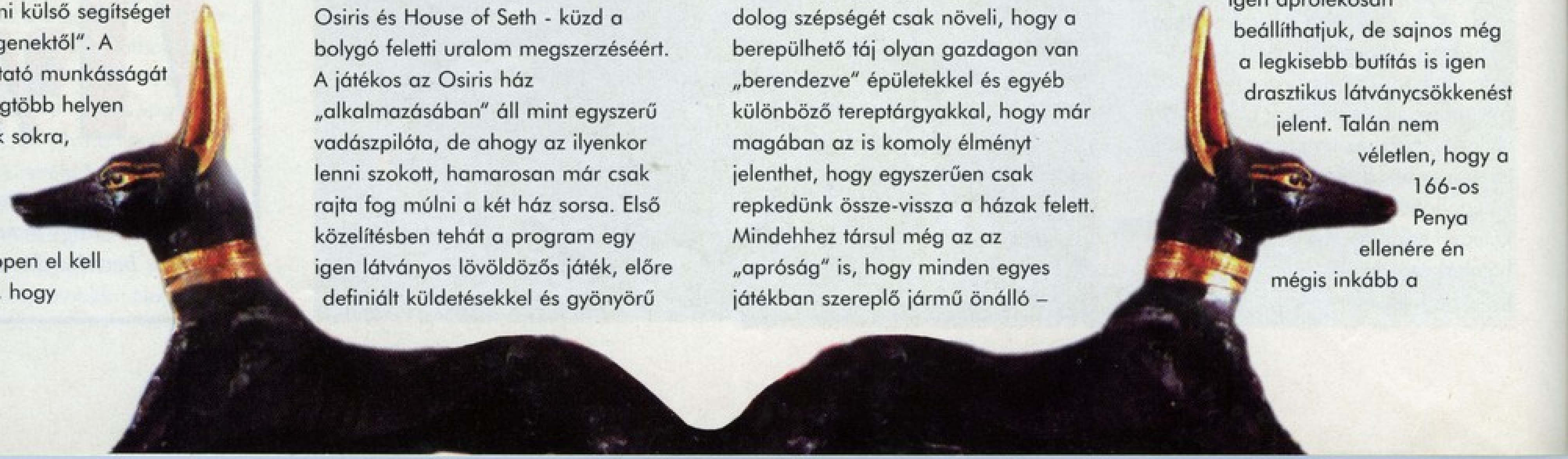


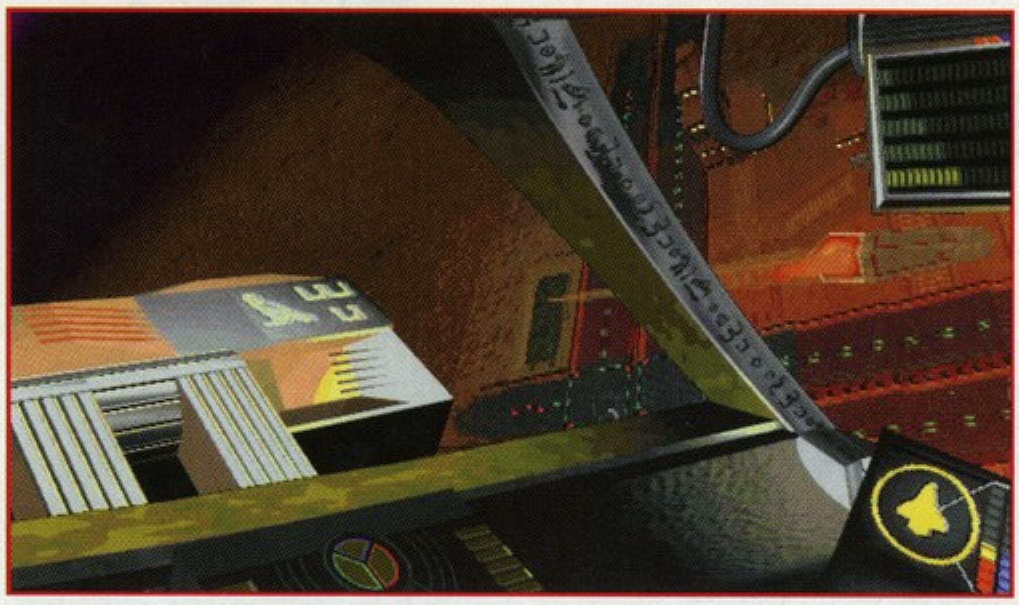
civilizációról volt-e szó? Elsőként Daniken mester vetette fel a gondolatot, hogy talán mégsem maguktól voltak olyan fejlettek az egyiptomiak, hanem esetleg kaptak némi külső segítséget holmi „idegenektől". A holland kutató munkásságát persze a legtöbb helyen nem tartják sokra, azt azonban mindenképpen el kell ismernünk, hogy egyértelműen nem lehet kizárni azt a lehetőséget amit ő vázolt fel elsőként. Persze amit ő mond, csak egy a lehetséges magyarázatok közül, és hogy mennyire is piszkálja az emberek fantáziáját ez a dolog, arra mi sem jobb bizonyíték, mint hogy egyre másra jelennek meg a témát boncolgató könyvek, cikkek és filmek. Elég, ha a nemrégiben bemutatott Stargate-et említem, amely ismét egy másik megvilágításba helyezte az eseményeket. A Gremlin május végén napvilágot látott játéka – a Sandwarriors – is a lehetséges magyarázatok egyikét próbálja életre kelteni, persze egy kicsit más stílusban, mint ahogy azt a téma szakértői megszokhatták.

A Sandwarriors időszámításunk előtt 6225-ben játszódik egy „távoli sivatagos bolygón", ahol két szembenálló társaság - House of Osiris és House of Seth - küzd a bolygó feletti uralom megszerzéséért. A játékos az Osiris ház „alkalmazásában" áll mint egyszerű vadászpilóta, de ahogy az ilyenkor lenni szokott, hamarosan már csak rajta fog múlni a két ház sorsa. Első közelítésben tehát a program egy igen látványos lövöldözős játék, előre definiált küldetésekkel és gyönyörű háttérgrafikával. Ha tényleg csak ennyi volt a Gremlin célja a programmal, akkor ezt sikerült is elérniük. De vajon tényleg csak ennyit akartak elérni?

A program talán legnagyobb erénye az előbb is említett nagyon látványos grafika. Sokan annyira elfogódottak a téma iránt, hogy már a puszta tény említése – miszerint a Sandwarriors egyiptomi díszletek között játszódik – is elegendő lenne a sikerhez. A helyszín és a háttér valóban lenyűgöző, hiszen a hegyek és egyéb épületek mellett nem ritkán találkozhatunk olyan közismert „műemlékekkel" és látványosságokkal, mint például a Szfinx vagy egy gigászi piramis. A dolog szépségét csak növeli, hogy a berepülhető táj olyan gazdagon van „berendezve" épületekkel és egyéb különböző tereptárgyakkal, hogy már magában az is komoly élményt jelenthet, hogy egyszerűen csak repkedünk össze-vissza a házak felett. Mindehhez társul még az az „apróság" is, hogy minden egyes játékban szereplő jármű önálló – látszólag logikus – céllal rendelkezik, mozog, vagy egyáltalán csak csinál valamit, azaz az egésznek van egy olyan hangulata, mintha ez a világ tényleg élne, mozgásban lenne. Ezt persze elsősorban a komolyabb összecsapások alatt lehet érzékelni, mivel ott a földi egységek tényleg elég látványosan változtatják pozíciójukat, támadnak, visszavonulnak, alakzatba rendeződnek vagy éppen szétszóródnak. Van olyan küldetés, ahol például egy várost kell megvédenünk egy három irányból végrehajtott támadással szemben, és ha nem figyelünk eléggé az egyik oldalra, akkor azon se lepődjünk meg nagyon, hogy az eddig békés főtéren hamarosan ellenséges tankok fognak nyüzsögni...

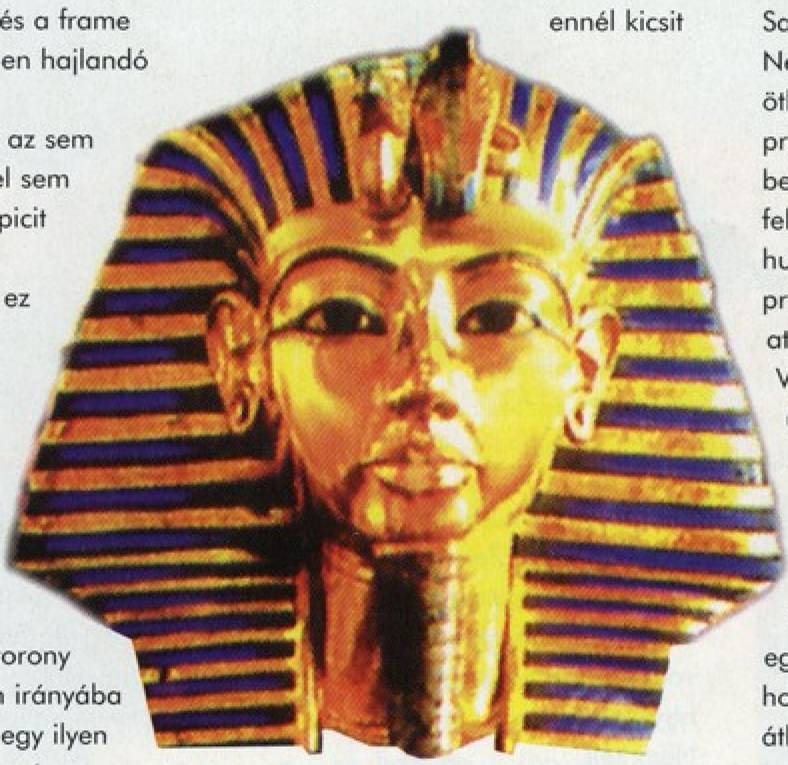
Sebesség terén közepesen elfogadható a program, bár nagyfelbontásban nem lehet azt mondani, hogy nagyon elkapkodná a dolgokat. A felbontás beállítása mellett a megjelenítés részletességét is igen aprólékosan beállíthatjuk, de sajnos még a legkisebb butítás is igen drasztikus látványcsökkenést jelent. Talán nem véletlen, hogy a 166-os Penya ellenére én mégis inkább a





320x200-as felbontás mellett döntöttem, habár így már közel sem nyújtja azt az élményt a program, mint nagyfelbontásban. Ehhez persze azért azt is hozzá kell tennem, hogy én általában a sebesség és a frame rate javulásának érdekében hajlandó vagyok komoly grafikai kompromisszumokra, így az sem kizárt, hogy másnak közel sem annyira bosszantó az a „picit megfontoltabb mozgás".
Persze a legtöbb esetben ez a „picit megfontoltabb mozgás" nem is annyira feltűnő, így igazán csak akkor volt gond, amikor egy város felett 6-8 űrsikló keringett, alant kábé 30 tank lőtte egymást, a város védelmét ellátó 10 lövegtorony pedig a szélrózsa minden irányába ontotta a tüzet. No igen, egy ilyen esetben már előfordulhat - és szerintem még bikább gépen is előfordul - némi lassulás, de az egész talán mégsem annyira súlyos, hogy több szót érdemeljen!

Annál inkább érdemes kiemelni, hogy az irányítás terén bizony nem domborít nagyot a Sandwarriors. Nem arról van szó, hogy a játék irányíthatatlan lenne, ez így ebben a formában nagyon nem igaz. Inkább arra szeretnék utalni, hogy menet közben számomra bizony komoly nehézséget okozott a helyzet átélése, lévén az ember abszolút nem érzi, hogy egy vadászgépben vagy egy siklóban ülne. A joy mozgatására egyszerűen csak dülöngél a horizont jobbra-balra, de még véletlenül sem éreztem azt soha, hogy jó szimulátorhoz méltóan „bedöntöttem a gépet az egyik irányba"! A mozgás tehát olyannyira irrealisztikus, hogy számomra már magában ez a tény végzetesen kiábrándítóan hatott. Persze megint le kell írnom azt is, hogy lehet hogy csak nekem voltak nagyok az elvárásaim a programmal szemben, és így esetleg kicsit szőrösebb szívvel nézem az eredményt. Más szóval egy mezei lövöldözős játéknak ez a teljesítmény elmegy, de szerintem a fejlesztők ennél kicsit

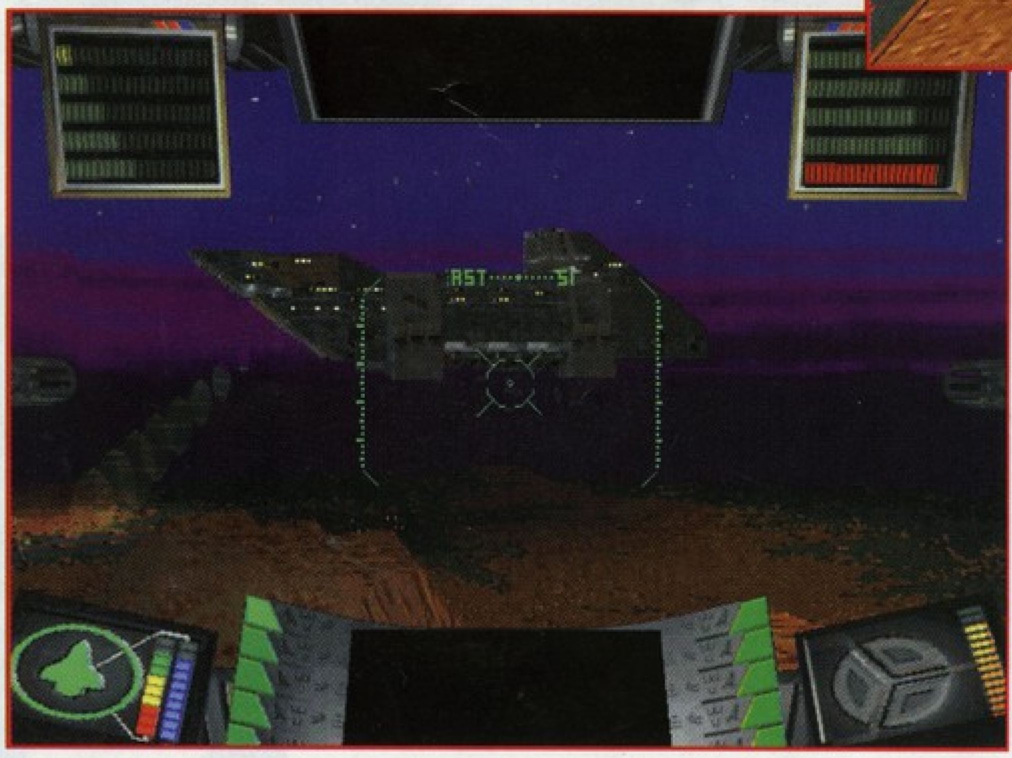


nagyratörőbb célokat tűztek maguk elé...

Szándékkal hagytam a végére magának a játékmenetnek az értékelését. A bevezetőben már leírtam, hogy a program összefüggő küldetések sorozatából áll, azaz a következő bevetésre csak akkor indulhatunk el, ha az előzőt már teljesítettük. Ebben alapvetően én még nem is találnék kivetnivalót, de egy ilyen struktúrának alapfeltétele egy igen jól kitalált, érdekfeszítő storyline. Nem mondom, hogy a Sandwarriors-nak nincs története, no de az „érdekfeszítő" jelzőt még véletlenül sem ragasztanám rá. Az egyes küldetéseket borzasztó gyenge animációk kötik össze, ahol általában ókori egyiptomi ruhába bújtatott 3D emberkék rohangálnak össze-vissza, de sajnos a remek hangulat megteremtése helyett inkább csak egy lesújtó mosolyt csalnak az ember arcára. Talán pontosan ez a Sandwarriors legnagyobb hibája. Nem lenne rossz játék, és lévén az ötlet elég kellemes, egy jó hangulatú program kedvéért még az előbbi bekezdésben felsorolt negatívumok felett is többé-kevésbé szemet hunynék. A gond csak az, hogy a program hangulata igen messze van attól, hogy „remeknek" nevezzem. Vannak persze apróságok, amelyek üdítően hatnak a játék egészére, de nem annyi, hogy ezek igazán meghatározóvá váljanak. Eligazítás, repkedés, lövöldözés, gyenge anim, újabb eligazítás... Legalább a komponensek egyikének igazán jónak kéne lennie, hogy abba belekapaszkodva átlépjünk az egyéb negatívumokon. Itt azonban minden átlagos, se nem jobb, se nem gyengébb. Nem mondom, a program zenéje igen kellemes, grafikailag sem lehet okunk panaszra, de ezzel körülbelül le is

zárhatjuk a kiemelkedő pozitívumok felsorolását. Csak játszottam a programmal, de valahogy soha nem éreztem azt a bizsergető, késztető érzést, hogy vajon mi lehet a történet folytatása. Más szóval számomra tökéletesen hiányzott a Sandwarriors-ból a motiváció. Valahogy üres volt az egész! Egyik nagyon kedves ismerősöm (xx) szavaival élve „nem egy nagy tűz"! Nos igen, tényleg nem ez lesz az év játéka. Aki látványos lövöldözésre vágyik, az biztosan megtalálja benne a számítását, de ezen felül sajnos nem érdemes másra számítani. Talán majd a Hardwar-ban...

Del



PC GURU

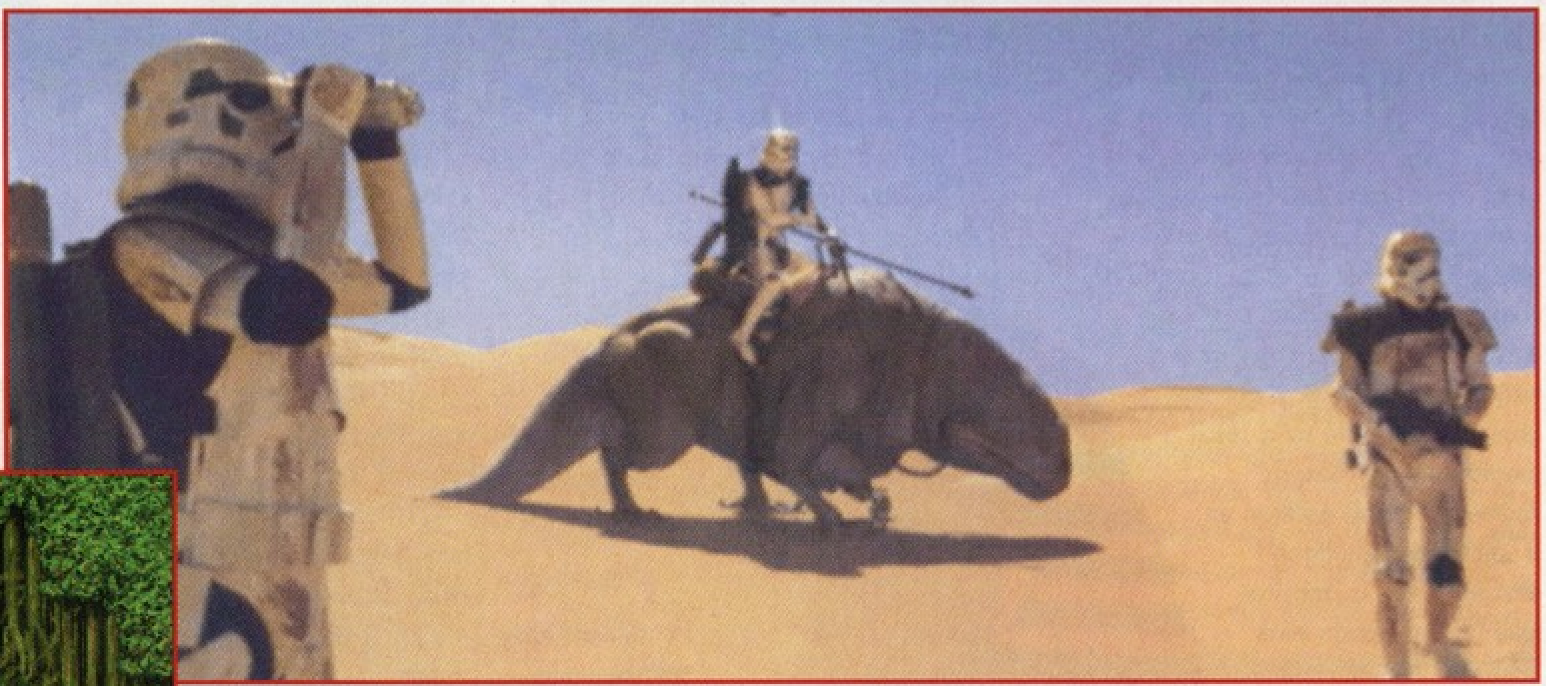
79%

Nem rossz, nem rossz, csak az a fránya hangulat nem az igazi

Yoda Stories

Így készült a Csillagok Háborúja

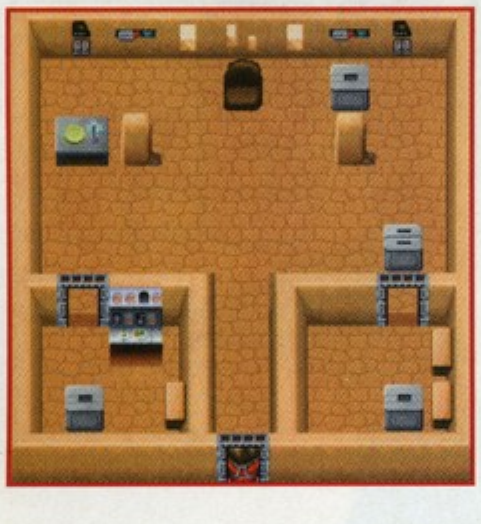
LUCASARTS
2xCD, 486DX2-66, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Mindenkinek vannak kedvenc kiadói. Ez olyan tény, amit nem tagadhat le senki. Szerencsésnek

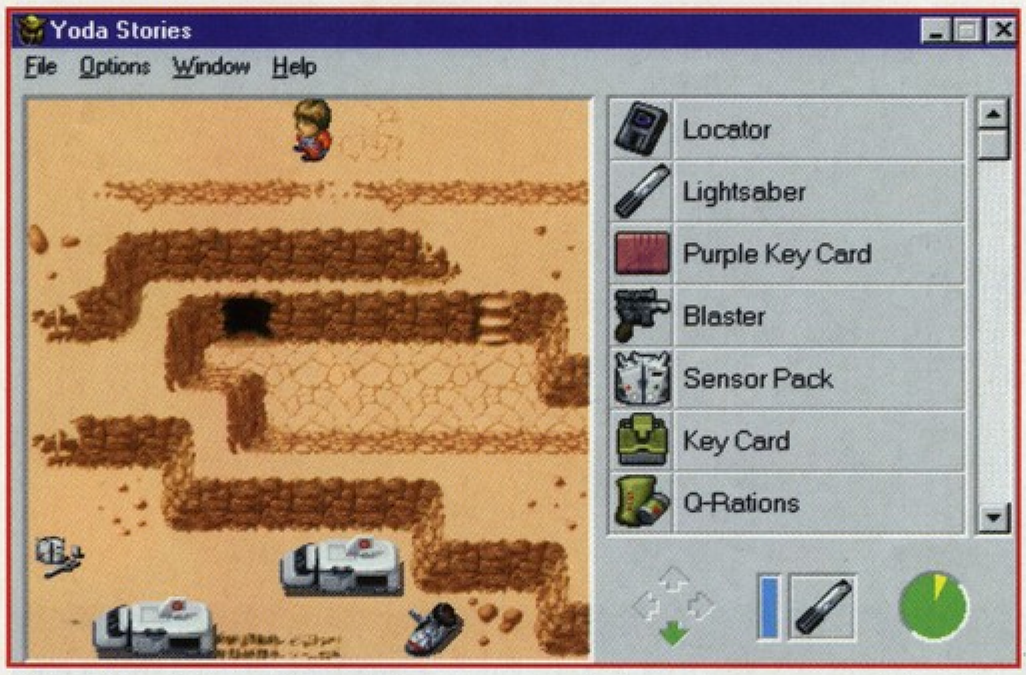
„Try not! Do. Or do not. There is no try."
Yoda, Jedi Master
„Ne próbáld. Tedd. Tedd vagy ne tedd. Ne próbáld."
Yoda, Jedi Mester

tarthatom magam, mivel sikerült még a kezdetek kezdetén kiválasztanom egyet, mely azóta az egyik legnagyobb fejlesztővé nőtte ki magát. Már a Maniac Mansion kiadásával belopták magukat a szívembe, és azóta évről-évre kiadnak néhány olyan játékot, melyek sorra az eladási listák élvonalában végeznek. Az 1997-es év legjobb fejlesztője címet szerintem már vitathatatlanul a LucasArts cég fogja megkapni. Csak ebben az évben négy olyan játékot jelentetnek meg, mely után a legtöbb csapat csak álmodozik. Az X-Wing vs. TIE Fighter-rel már bebizonyították a világelsőségüket, a többi három már csak a ráadás lesz (Jedi Knight, Monkey Island 3, Star Wars: Supramacy).



A nagyágyúk mellett azonban jut még energiájuk a kisebb kaliberek kifejlesztésére is. Ebbe a kategóriába tartozik a desktop adventure sorozatuk is. Ennek a csoportnak már volt egy tagja, nevezetesen az Indiana Jones Desktop Adventure. Ott az amerikai archeológus professzor kalandjaihoz nyújthatunk segítséget. Mi is ezeknek a rövid kis játékoknak a legfőbb vonzerejük? Hát pontosan az, hogy olyan rövid. Nem kell órákat töprengeni egy-egy feladat megoldásán, egy kaland akár fél óra alatt is teljesíthető. Egy sztorigenerátor gondoskodik arról, hogy nehogy véletlenül ugyanazt a játékot kapjuk meg.

A Yoda Stories-t is elsősorban a fiatalabb korosztály fogja értékelni, mivel nekik is készült. Rajtuk kívül azonban a Star Wars rajongók is értékelni fogják, mivel valahol ez a programocska is a hatalmas Star Wars univerzum része. A játékban minden küldetés elején el kell repülnünk a Dagobah rendszerbe, ahol az öreg tanítómester, Yoda adja meg a legújabb feladatunkat. Legtöbbször a gonosz birodalmiak egy-egy tervét kell megakadályoznunk, de később feltűnnek a színen olyan figurák is, mint például Boba Fett. Többféle bolygótípusra repülhetünk, de ezek közül a legjellegzetesebb a Hoth jégvilága. Itt a szabadban egyaránt belebotolhatunk ellenséges Wampa jéglényekbe, de néha megjelennek a barátságos tauntaun-ok is. A



játék elején érdemes felvennünk Artu-t, mivel ő egyfajta beépített cheat. Mindenről van véleménye és mindig akad egy hasznos tanácsa.

A legfőbb fegyverünk persze a fénykard, de ezen kívül

használhatunk még sugárpisztolyokat is. Az ellenfelek általában rohamosztagosok és harci robotok. A kezelés igen egyszerű, még a legkisebbek is könnyen elsajátíthatják.

Akármennyire is aranyos játék a Yoda stories, nem kaphatott volna két oldalt ebben a számban, ha nincs mellette még egy ráadás a LucasArts boszorkánykonyhájából. Ez pedig nem más, mint egy betekintés a kulisszák mögé, vagyis megtudhatjuk, hogyan is készültek az új részek a Csillagok Háborújában. A dolog egyetlen hátránya az, hogy csak az első rész trükkjeibe enged betekintést, vagyis a Birodalom és a Jedi titkainak megfejtése még várat magára. Nincs okunk azonban a panaszra, hiszen az első részből négy részt is részletesen kitárgyalnak a CD-n. Az első a Tatooine-i sivatag, ahol a keresésbe bekapcsolódott még néhány rohamosztagos. A CD-n található néhány animációs fázis arról az ominózus rohamosztagosról is, aki olyan idétlenül mozgott az egyik óriásgyík hátán. Nem maradhatott ki Han Solo találkozása Jabba-val sem. A dolog érdekessége, hogy megtekinthető az eredeti filmrészlet, melyben Jabba-t, még egy szakállas emberi színész játssza. Már 1977-ben úgy gondolta Lucas, hogy a technika fejlődésével lehetősége lesz olyan figurákat betenni a filmjébe, melyek kivitelezése 20 évvel ezelőtt még lehetetlen volt.

Az érdekes a dologban az, hogy az új verzióból nem voltak betétrészek a játékban. Csak állóképeket mutogattak belőle. Lehet, hogy Lucas bácsi nem engedélyezte az új részek ilyen irányú felhasználását?

A harmadik kulisszatitok a Mos Eisley űrkikötő kiszínezését mutatja be. Az eredeti filmben Lucas túlságosan sivárnak és színtelennek tartotta a kalózok és csempészek paradicsomát. A számítógép és az ILM segítségével most nyüzsgő nagyvárost csinált belőle. A legnagyobb változáson mégis a Yavin-i csata ment keresztül. Az eredeti változatban csak néhány űrhajót látunk elhúzni a Halálcsillag felé. 1997-ben ez a szám felugrott 30-ra, mint ahogy azt Vader nagyúrnak jelentette egy izgatott birodalmi tiszt.

Ezeken a részeken kívül persze még láthatunk egy csomó interjút is a film készítéséről. Végre megtudhatjuk azt is, hogy tényleg George Lucas rendezi e az új trilógia első részét. Aki kíváncsi az ILM-nél dolgozó emberkékre, az sem marad hoppon. A legfontosabb dolgozók fényképével és rövid önéletrajzával ismerkedhetünk meg. Kiderül a CD-ről, hogy egyetlen embert kértek fel ismét filmfelvételre. Ez nem más, mint Oola, a táncos lány Jabba palotájában. 15 év telt el az első felvétel óta, de a lány szinte semmit sem változott.

A program tehát egyaránt kellemes élmény lehet mindenkinek, aki szereti az egyszerű, könnyen megoldható kalandjátékokat, de azoknak is érdemes megvenni, akik csak a film készítésének a hátterére kíváncsiak.

Nekem speciel a filmhez készített skiccek tetszettek a legjobban, bárcsak én is így tudnék rajzolni rohamosztagost.

Mocsy

PC GURU

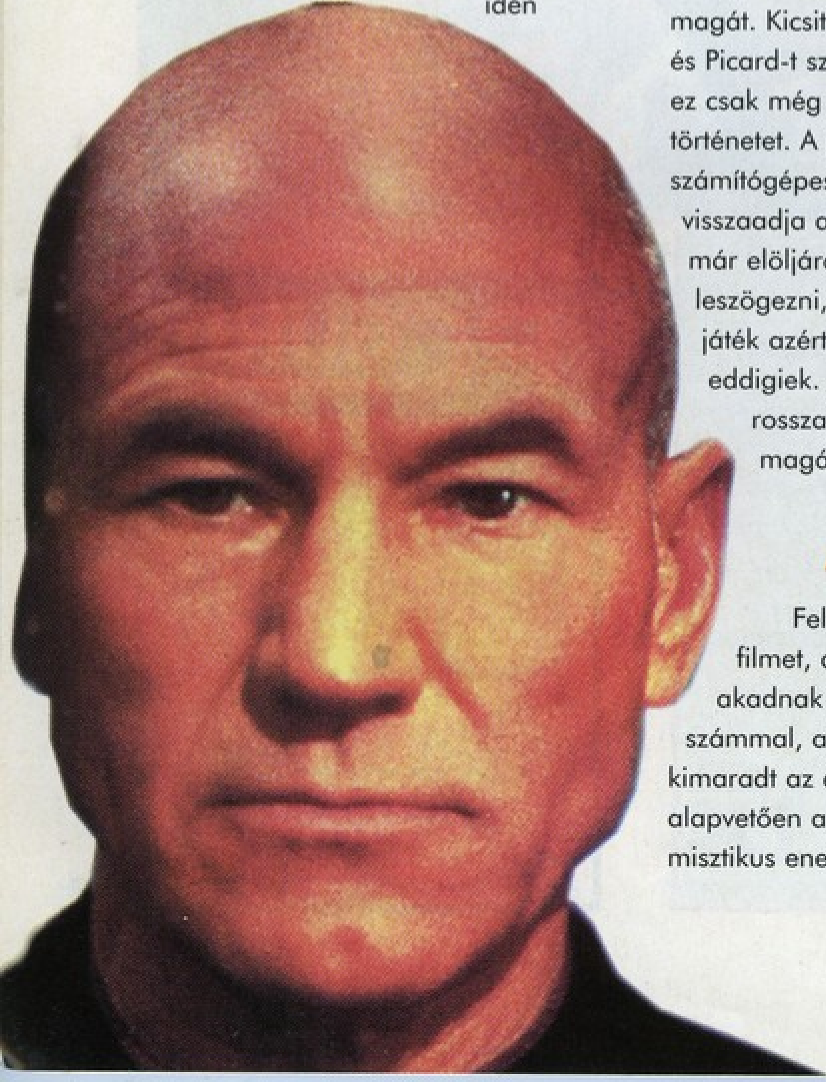
83%

A két alkotás így együtt megéri az árát!

Star Trek Generations

MICROPROSE
4xCD, P90, Win '95, SVGA, 16MB RAM, 75MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

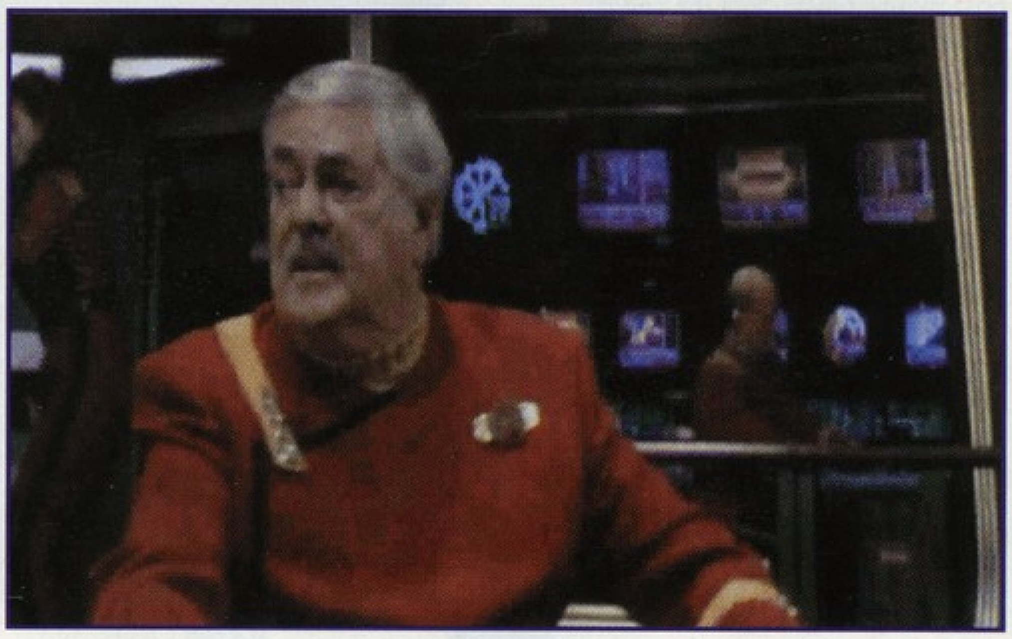
A Star Trek töretlen népszerűsége nem csak a mozikban figyelhető meg, hanem a számítógépes játékok világában is, hiszen lassan minden évre jut egy új Star Trek kaland. Tavaly a Final Unity-vel örvendeztettek meg minket a Microprose fejlesztői, idén pedig az utolsó előtti Star Trek film, a Star Trek: Generations feldolgozása került a terítékre. Ez az epizód volt James T. Kirk utolsó fellépése, és külön érdekesség, hogy – a kapitányok mellett – ebben a filmben mind az idősebb, mind pedig a fiatalabb Enterprise legénysége képviseltette magát. Kicsit ugyan furcsa volt Kirk-öt és Picard-t szemtől szembe látni, de ez csak még érdekesebbé tette a történetet. A június közepén megjelent számítógépes verzió teljes egészében visszaadja a film hangulatát, de azt már elöljáróban szeretném leszögezni, hogy ez a Star Trek játék azért egy kicsit más, mint az eddigiek. Persze hogy jobb avagy rosszabb, azt mindenkinek magának kell eldöntenie...



A TÖRTÉNET

Feltételezem sokan látták a filmet, de azért biztosan akadnak olyanok is szép számmal, akiknek ez az élmény kimaradt az életéből. A sztori alapvetően a Nexus-nak nevezett misztikus energiahullám körül bonyolódik, amely harmincegynéhány évenként átsöpör a galaxison és lényegében mindent elpusztít, ami csak az útjába kerül. Ugyancsak központi szerepet tölt be a történetben Dr. Tolian Soran, egy sokak által őrültnek tartott tudós, kinek megszállott terve milliók halálát jelentheti. Mint ahogy az a játék során majd szép lassan kiderül, a Nexus nem is annyira rossz hely, egészen pontosan egyfajta álomvilág, ahol mindenkivel az történik, amit a lelke mélyén igazán szeretne. Soran doktor azon kevesek közé tartozik, akik megtapasztalhatták a „paradicsomot" és aztán mégis távozniuk kellett belőle, köszönhetően egy mentőakciónak, melyet az Enterprise hősies legénysége hajtott végre történetünk kezdete előtt 78 évvel. Ez volt az az akció, amelynek során a legendás James T. Kirk kapitány is életét vesztette.

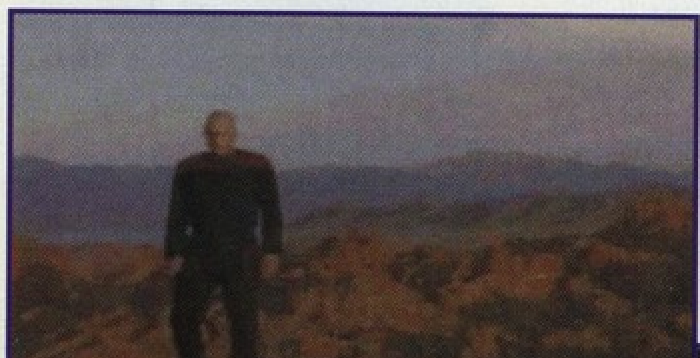
Dr. Soran terve lényegében abból áll, hogy valahogy szeretne visszajutni a Nexus-ba, és ezért megpróbálja úgy terelgetni az energiahullámot, hogy végül ő is belekerülhessen. A gond csak az, hogy a Nexus-t egyedül napok felrobbantásával lehet irányítani, ezáltal viszont egész



naprendszerek semmisülnek meg a doki keze által. A Star Trek: Generations-ben feladatunk Dr. Soran megfékezése és minél több naprendszer megmentése lesz.

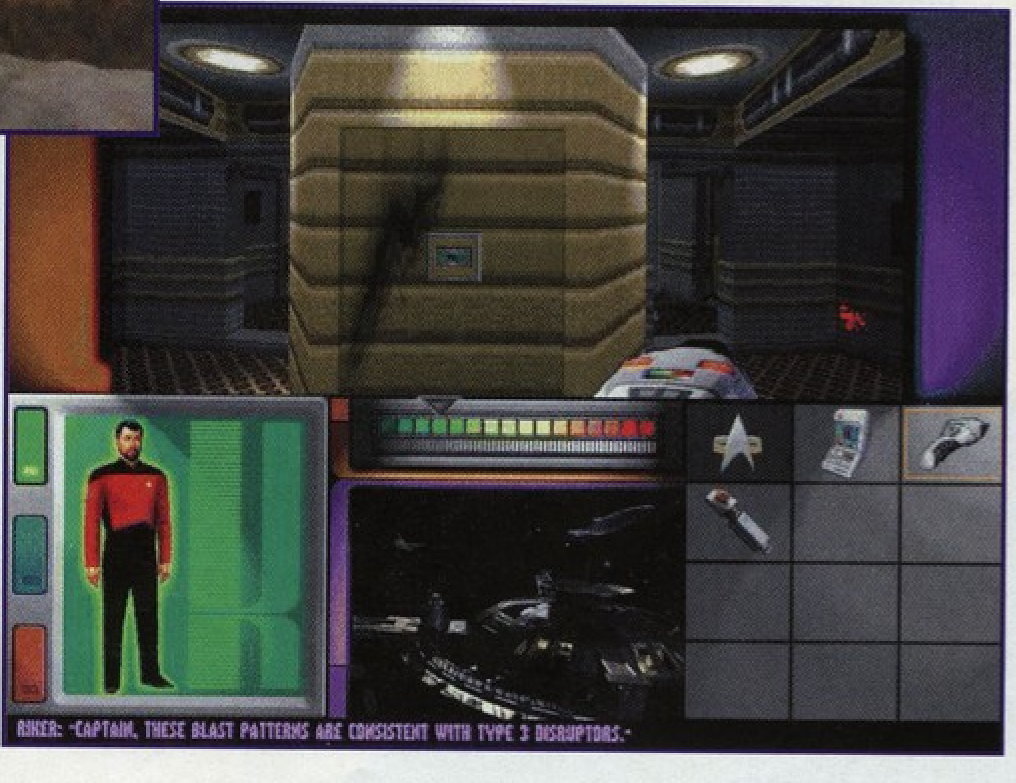
A JÁTÉK

A Star Trek: Generations az előző Star Trek játékokhoz képest határozottan komoly változáson ment keresztül. Mindezidáig megszokhattuk, hogy az előző részekben elsősorban a kalandelemeken volt a hangsúly, többnyire kombinálni kellett, és habár néha becsúszott pár akciórész is, igazából ezek nem voltak meghatározóak. A Generations szakított ezzel a hagyománnyal, és így a játék inkább nevezhető egyfajta „Star Trek szimulátornak", mintsem Star Trek kalandjátéknak. Ez persze még véletlenül sem azt jelenti, hogy itt nem kell majd gondolkodnunk, de



az is biztos, hogy az akciórészek sokkal inkább domináns szerephez jutottak, mint eddig bármikor.

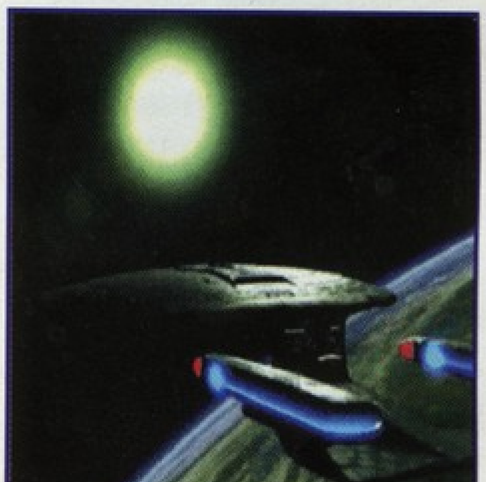
Elég ha az űrharcot említem, de a legszembetűnőbb változás mégis az úgynevezett „Away Mission"-ökben fedezhető fel (ezzel a névvel jelölik azokat a helyzeteket, amikor az Enterprise legénységének egy vagy több tagja a teleport segítségével átruccan egy másik helyszínre). Mindezidáig ez úgy nézett ki, hogy fix hátterek előtt ketten-hárman közösen felderítették a terepet, eközben beszélgettek és véleményt cseréltek a látottakról, majd mindig a megfelelő személyek végrehajtották a megfelelő lépéseket. Ehhez képest most mindent Doom szemszögből láthatunk, és a bevetéseken mindig csak egy fő vehet részt. Kétségtelen, hogy a lövöldözéssel új szín költözött a játékba, de vajon biztos erőltetni kéne ezt? A grafika nagyon szép, de a technikai megvalósítás sajnos jócskán hagy kívánnivalókat maga után. Egy P166-os proci úgy ahogy elég arra, hogy a fél képernyőnyi ablakban megfelelő sebességgel fusson az akciórész, de a 32 megát már kevésnek találta a drágalátos Win95! Összevissza swap-elt a winchesterem amint megmozdítottam az egeret, azt pedig különösen észre lehetett venni, ha esetleg valaki a közelbe jött. Igaz, ha egy szobában néhányszor körbefordultam, akkor utána már folyamatos volt a mozgás, no de azért mégis! 1997-et írunk vagy mi? A bevetéseken különböző tárgyakat gyűjtögethetünk, azaz a kalandrész is megmaradt, csak éppen megspékelték a dolgot egy kis „izgalmas" akcióval. Hát nem tudom, biztos lesz olyan is aki értékeli, de számomra nem jelentett túl nagy izgalmat néhány sík béna romulanra lövöldözni (legfeljebb bosszankodtam amikor valaki szép csendben hátbalőtt és én meg iszonyú winchester kerregések közepette tölthettem vissza az állást...).



A történetet az eredeti filmből kiszedett részletek segítségével kísérhetjük nyomon, de néhány olyan részlet is bekerült a játékba, amelyet kifejezetten a programhoz készítettek. Az FMV jelenetek minőségére egyébként nem lehet semmi panaszunk, sőt! Igaz, a film még mindig csak szélesvásznú, ellenben nem interlace -azaz nincsenek csíkok- és véleményem szerint nagyságrendekkel jobb minőségű az mpeg filmeknél. Le a kalappal a fejlesztők előtt!

Rövid konklúzió gyanánt elmondhatjuk, hogy a Star Trek: Generations sok szempontból összetettebb lett elődeinél, én azonban egy kicsit mégis visszalépésnek érzem. Persze lehet, hogy csak el kéne vonatkoztatnom az előző részektől, és máris jobb színben látnám a világot, de ez sajnos nem megy. Túl sok zavaró apróságot fedeztem fel a játékban, és ezek számomra nagyon elrontják az összképet. Miért kell nekem egy vacak 3D rendszerben klingonokra vadásznom, és miért kell az idő múlásával számolni egy olyan játékban, ahol inkább gondolkodni kéne, nem pedig kapkodni (utoljára Spectrumon játszottam olyan programmal, ahol lemaradhattam valamiről, ha nem voltam elég gyors!!!)? Miért nem lehetett egy új történetet kitalálni a játékhoz, miért kell úgy játszanom valamivel, hogy pontosan tudom mi fog történni? Persze tudom, a filmrészletek miatt, de ezekről szerintem bárki lemondana egy ismeretlen Star Trek epizód kedvéért! Mindezektől az apróságoktól eltekintve a Generations egy nagyon kellemes játék, talán csak én vagyok túlontúl szőrösszívű! Kétségtelen, hogy minden pontján érződik az a precizitás és odafigyelés, ami általában a Star Trek játékokat jellemezte, így az igazi gyűjtők polcáról ez az epizód sem hiányozhat. De azért személy szerint nekem még mindig a Final Unity maradt a kedvencem...

Del
deltech@usa.net



PC GURU
84%
A Final Unity jobb volt...

Scarab

Ra és Osiris a ringben

ELECTRONIC ARTS
4xCD, P90,
Win '95, SVGA,
16MB RAM, 30MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák
Hálózatban játszható

Úgy látszik ez a hónap visszavonhatatlanul és megmásíthatatlanul a fáraók és az egyiptomi környezetben játszódó játékok hónapja, hiszen a mostani teszt immáron a harmadik ilyen stílusú játék. Mindenesetre érdekes. Mostani alanyunkról első látásra meg sem tudjuk állapítani, hogy mely kategóriába tartozik. Az első pálya alatt erősen valami kaland, mászkálós game ugrándozott a szemem előtt, egészen az első ellenfél felbukkanásáig. Miután egy párszor meghaltam, elővettem az okos iromány, amit kézikönyvnek hívnak, s kiderült, hogy egy modern kori (vagy inkább ősöreg) környezetben játszódó robotos lövöldözős harci játékról van szó. A kis okos füzetecske nagy lelkesen magyaráz valamit Ra és Osiris ellentétéről és az mindjárt ki is fog derülni, hogy nem nagyon szeretik egymást, hiszen a cél a játékban az őket megszemélyesítő robotokkal gyilkolászni egymást és/vagy különféle módon elfoglalni a felkínált pályákat. Az eddigi kusza bevezetőből mindenesetre az kiderül, hogy nem kell különösebben megerőltetnünk a szürkeállományunkat.

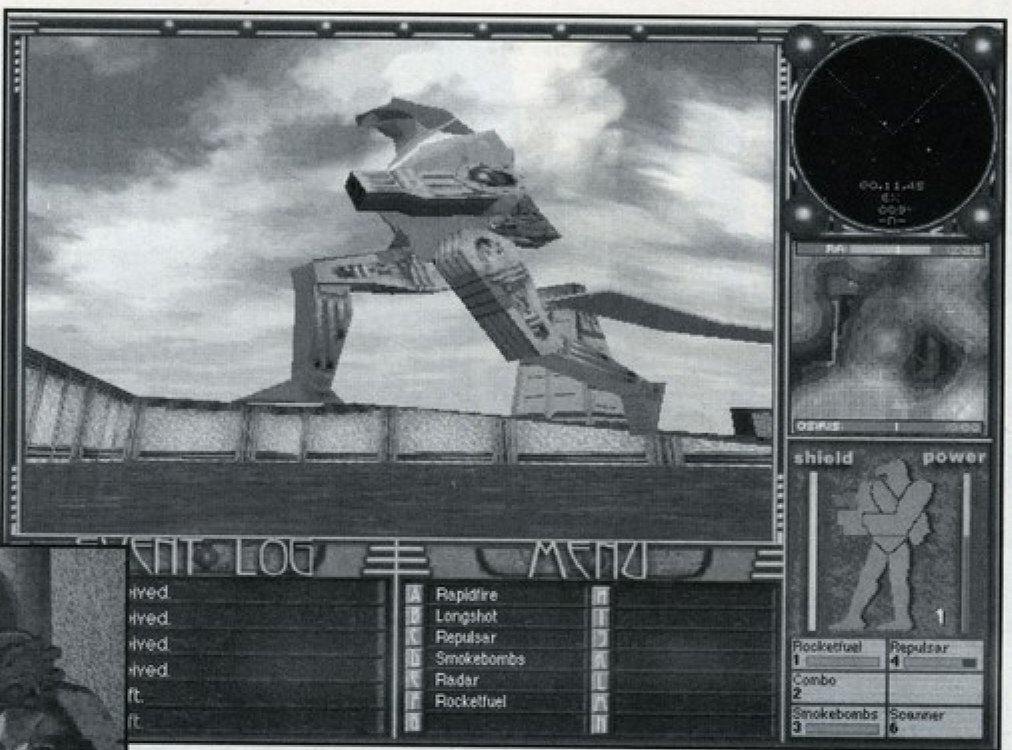
Lineáris módon végig kell jutnunk 7 világ 10 pályáján, méghozzá úgy, hogy 2 mód is kínálkozik arra, hogy megszerezzük a világ feletti uralmat. Az első mód a brutális megoldás, méghozzá az ellenséges robot(ok) háromszori legyőzésében rejlik. A második megoldás egy kicsit ravaszabb. A később ismertetésre kerülő módon el kell helyeznünk x darab tornyot a játéktéren, mely bizonyos energia kisugárzást végez. Nomármost, ha a terület minimum 50%-át az ellenőrzésünk fölött tartjuk, akkor elindul egy óra. Ha amikor lejár még mindig mi vagyunk a jók, akkor megnyertük a pályát. Kissé bonyolultan hangzik, nemigaz?

Itt jön az a pont a játékban, ahol egy kicsit meg kell kapaszkodnunk, mert elég érdekes módon oldották meg a tervezők a robotok felszerelését. Alaphelyzetben csak egy sima ágyúval indulnak útnak a vitézek, azonban a terület felett lebeg mindkettőjüknek egy ellátó hajó, ahonnan is lehet némi fegyverzetet, meg minden ilyesmit kérni. A felszerelés kis golyók alakjában érkezik és le kell hajolnunk érte. Egyszerre 6 fegyver felfüggesztési pont van a roboton, de persze nem kompatibilisek egymással a gépezetek, így mindegyiknek más és más extra fegyverei is lehetnek. Az ellátmány gyakorlatilag végtelenítve van, mivel az ellátó hajó is kap időnként szállítást. A képernyőn mindig megcsodálhatunk egy remek kis listát, mely A-N-ig tartalmazza a tárgyakat. Nos, a kérés módja az, hogy megállunk és megnyomjuk a kívánt billentyűt. A felvett fegyverek közül az 1-6-ig billentyűkkel választhatunk. Nem szeretném felsorolni a kézikönyv mindkét oldalát, ahol ezeket a kütyüket részletezik, elégedjünk meg azzal, hogy találunk itt mindenféle okosságot. Persze hogy izgalmasabb legyen a dolog, vannak szép számmal olyan tárgyak is, melyeket nem kaphatunk, csupán találhatunk. Mondanom sem kell ugye, hogy ezek a cool tárgyak.

A TORNYOKRÓL

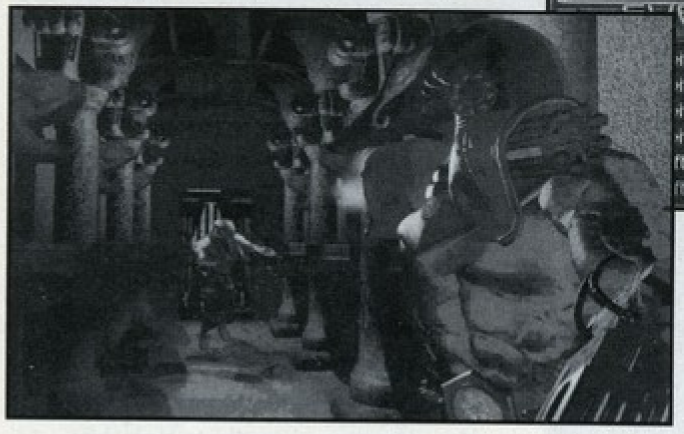
Mint már említettem, a tornyok szolgálnak a területek ellenőrzésére. Szabad szemmel is láthatjuk, hogy miként állunk a dologgal, hiszen a radar alatt egy szép színes (hmmm, csak nem ff oldalra került a cikkem?) térképszerű valamit találunk, mely jelzi a lefedettséget. Maximum 12

tornyot rakhatunk le a pályára, de természetesen ha netalántán megsemmisülne egy, akkor kapunk helyette egy másikat. A játék elején nem lesz nehéz lerakni a 12 tornyot (T billentyű), de hamarosan őrült iramban elkezdenek majd csökkenni, hiszen ellenfelünk sem alszik.



A SARCOPHAGUS

A furcsa nevű szerkezet tulajdonképpen egy javító állomás,



mely ha nem pusztul el, akkor sérüléseinket hivatott kezelni. Egy játékban csak egy kérhető, az S billentyű lenyomásával.

A SHIELD

Érdekes dolog a shield-ünk. F7-re bekapcsolhatjuk, azonban nagyon hamar kis fehér dolgok jelennek meg rajta. Ezeken a helyeken már átereszt a pajzsunk, így nem árt ha forgatjuk a DEL billentyűvel.

A nehezebb küldetésekben már nem egyedül fogunk harcolni, hanem 2-3, vagy akár 4 robot is tartozik az irányításunk alá. Szerencsére azért némi csekély értelemmel megáldották őket a programozók, így aztán nem kell figyelnünk rájuk nagyon. Persze azért ne várjunk sokat tőlük, a legjobb esetben is csak elfutnak az ellenfél elől, de előfordult már olyan is a praxisomban, hogy a kisegítő robot több tornyot rakott le mint én. Mindenesetre arra nagyon jók lesznek, hogy ha kilövik alólunk a paripát, akkor egy másikra nyergeljünk át.

TIPPEK...

- ha egy mód van rá ne álljunk le lövöldözni, békésebb úton sokkal eredményesebben meg lehet nyerni a küldetéseket.

- a legjobb módszer az, ha folyamatosan elkezdünk körkörösen rohangálni a pályákon és lerakunk tornyokat, miközben a power térkép segítségével felderítjük az útba eső ellenséges tornyokat.

- nagyon vigyázzunk az aknákra, mert ezek tudják a legnagyobb pusztítást végezni robotunkban.

- ha nagy fehér területek jelennek meg a power radaron, akkor ezeket derítsük fel, mert a fehér az átfedést jelenti, márpedig itt torony lerakás nélkül tudunk területet nyerni.

- tapasztalataim szerint nem kell valami agyafúrt helyre raknunk a tornyokat, mert teljesen mindegy, hogy eldugjuk, vagy sem.

- a dögevő (akarom mondani robottetem evő) madarak csak bonusz pontokat eredményeznek, nem érdemes velük nagyon törődni, de azért poén dolgokat tudnak művelni.

- vigyázzunk mindenre ami mozog és felénk közelít, mert az ellenfelünk tárházában vannak néha olyan extra dolgok is, amiket el sem tudunk képzelni (pl. egy aranyos kis robbanós bogár).

- ha a robot sziluetten kezdenek elszíneződni a testrészek (zöld-sárga-piros-fekete), akkor meneküljünk, vagy javítsunk.

- ha tehetjük próbáljunk ki minden fegyvert, mert néha bizonyos fegyver lehet hatékony, feltéve, ha ismerjük a helyes működtetését.

- a scanner igen hasznos dolog, hiszen kis feliratok mutatják a felvehető modulok mibenlétét.

- az X-RAY, mint azt sejteni lehetett egy ideig wireframe megjelenítésre kapcsolja át a képet, mely segítségével átlátunk a falakon is.

- ha éjszakai küldetést kapunk, akkor lehetőleg Anubis-sal menjünk, szerintem még ez lát a legjobban, de még így is húzósak a dolgok a sötétben.

- a tárgyakat nem csak felvenni, hanem lerakni is lehet SHIFT+szám segítségével.

- használjuk ki az ugró és repülő tulajdonságainkat, mert ellenfelünk is ezt fogja tenni.

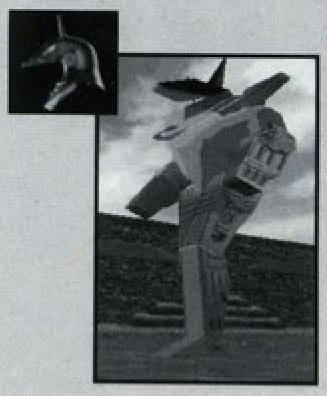
- ha elkezd hullámozni a kép, ne ijedjünk meg, ez az egyik legcool-abb fegyver!

Nos, így első körre ennyi tapasztalatot sikerült belezsúfolni ebbe a 2 oldalba. Első alkalommal elég negatívan viszonyultam a SCARAB-hoz, azonban igazából bele kell mélyedni ahhoz, hogy megismerje az ember a játékot. Ha már nem az lesz a gondunk, hogy mit kell nyomogatnunk, akkor rá fogunk érezni az ízére. Persze ettől még csak egy lövöldözős játék marad, de én azt hiszem még egy darabig fent fogom tartani a gépen.

Bear™

A ROBOTOK

Mint már említettem, robotokat kapunk a feladat megoldásához a következő típusokból:



Anubis: a legáltalánosabb fajta, gyors, de nem igazán erős a fegyverzete. Nekem mindenesetre ő volt a kedvencem, hiszen a gyorsasága nagyon hatékonnyá teszi.

Sekhmet: leginkább egy mozgó ágyúra emlékeztet, hiszen lassú, de nagyon erős a fegyverzete és persze a pajzsa

Horus: a gerilla stílusú harc a kedvence, nagyon gyors és ráadásul még a jetpack segítségével korlátozottan repülni is tud.

PC GURU

82%

Elsőre nehezen érthető, de utána meglepően jó lövöldözős játék

Counter Action

Támad a szovjet medve

MINDSCAPE
2xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Mostanában úgy látszik kinyíltak az eddig zárt orosz és fehérorosz kapuk amik eddig zárva voltak a software piac előtt, egyre-másra jelennek meg a fejlesztők termékei a neves cégek palettáján. A mostani program remek példa erre, hiszen egy igencsak ismeretlen medvés fejlesztőgárda szüleménye a program. No, de ne ítéljünk felelőtlenül, nézzük mi került a terítékre.

A jó öreg C&C-re próbál meg mindegyik program mostanában kicsit hasonlítani, több kevesebb sikerrel. Nincs ez másként most sem, hiszen egy real-time stratégiai játékot kapunk a pénzünkért, mely üdítő változatosságként nem valami fantázia szülötte világban játszódik, hanem eléggé reálisnak látszó második világháborús terepeken és egységekkel gyűrhetjük le a gépet. A választási lehetőség persze adott, hiszen kattinthatunk a kissé mongoloid beütésű, ámbátor azért elég ronda szovjet hazafi és a Waffen SS nagyszerű tányérsapkáját viselő német közül bármelyikre.

A játék fokozatosan fog bevezetni minket a fegyvernemek és egységek használatába. Első alkalmakkor csak gyalogos egységeket kapunk kiegészítve némi kombinált meghajtású dzsipszerűségekkel. Azután később jön még minden egyéb, csak győzzük megismerni a lehetőségeket.

A küldetésekre tagolt játékmenetben készüljünk fel rá, hogy csak a teljes befejezés után (mindegy, hogy milyen eredménnyel) lehet menteni. Egyébként volt egy olyan érzésem, hogy nem lineáris a játékmenet, mert akkor is tovább engedett a program, ha vesztettem. Persze ez csak egyszer fordult elő (hehe), így aztán semmiféle bizonyosságot nem tudtam szerezni a dologgal kapcsolatban. A küldetések egyébként elég változatos képet mutatnak, a készítők megpróbáltak mindenféle akciót és érdekességet bezsúfolni a játékba, általában sikerrel. Nem csak véres támadó missziókat kapunk, hanem előfordul kimenekítő küldetés is, sőt olyan is, hogy egy bizonyos ideig meg kell tartanunk állásainkat az ellenféllel szemben. Ez érdekessé teszi a dolgot, hiszen jó a gyilkolászás de nem mindig. Figyelmesen olvassuk el a küldetések szövegezését, hiszen találomra nem lehet megcsinálni minden küldetést, némelyik igencsak ki van számolva.

Vágjunk bele a kezelésbe és az egyebekbe gondolom mindenki nagyon kíváncsi már a program tudására. Nos, elsőre azt hittem, hogy nem találom meg a kezelőszerveket, vagy éppenséggel valahol el van dugva egy nagy menü a játékban. Nos, mint kiderült korántsem így van, a játékban mindössze az egérre és a SHIFT + 1-9-ig billentyűkre lesz szükségünk, de ezekre sem feltétlenül. Igazából ez akkor válik érthetővé, ha elkezdünk játszani a játékkal, ugyanis kiderül, hogy egységeink (általában) nem tudnak mást tenni, mint menni és lőni. Hmmm, mondhatnátok, hát végül is erről szól a háború. Nos, igen és mint játék közben ki fog

derülni, ennyi elegendő is lesz. Az egységekre kattintva a jobb oldalon megjelenik egy kis info róluk. A legfontosabb a zöld csík (már ameddig zöld), mely természetesen az adott egység erejét jelzi. A másik fontos dolog (és ez igazán a buli) a lőszer mennyisége, ugyanis, ez egy realisztikus stratégiai játék, képzeljétek, elfogy az egységek lőszere egy idő után. Ez a játékos szempontjából igen kellemetlen tud lenni, azonban meg van az az előnye, hogy nagyon hamar le fogunk szokni a C&C-szerű mindenki

lő mint állat stílusról, erre nem lesz elég lőszerünk. Különösen fontos ez azoknál a speciális egységeknél, melyeket nem lehet helyettesíteni. Egy nagyobb épület felrobbantását nem lehet példának okáért holmi tankokkal elintézni, a gyalogságnak vannak erre kiválóan alkalmas kis hengerecskéi. Ennek következtében azt is jól meg kell fontolnunk, hogy milyen egységeket küldünk a harcba. Persze azért a letámadós technika időnként beválik, hiszen nagyon hamar ki lehet pukkasztani egy tankot mondjuk 2-3 gránátos egységgel...

A későbbi küldetésekben elő fog fordulni, hogy kérhetünk segítséget a főparancsnokságtól, ilyenkor némi erősítés landol a közelünkben, vagy éppen konkrét légi támogatást is igényelhetünk, ha olyan a helyzet. Jellemző módon egyébként a játék elején a németek inkább támadó, míg a szovjetek inkább védekező küldetéseket kapnak. Persze aztán megfordul minden.

Az irányítás egyébként pofon egyszerű, lasszó van, SHIFT + számgombok vannak a csoportos kijelöléshez. Ahova kattintunk oda megy az egység, kivéve ha valami ellenség található ott, mert ilyenkor azt kezdi el lőni. Viszonylag intelligensek a csapataink, ha ellenség kerül a közelükbe, akkor elkezdenek tüzelni.

Szólnék pár szót az egységekről, de senki ne várja tőlem, hogy ecsetelni fogom mondjuk egy T34-es előnyeit. Mindenféle földi harceszközzel találkozni fogunk a játékban, ami a harcoló alakulatok rendelkezésére állt háború alatt, azonban sajnos időnként hiba csúszott a dologba. Sajnos erre nagyon jó példa a gyalogosok és a tankok viszonya, az utóbbiaknak a fizika törvényei szerint matricát kéne csinálniuk az előbbiekből. Nos, nem ezt teszik, ami elég szomorú dolog. Vannak még abszurditások a játékban, ilyen pl. a 5-6 képernyőnyi területet keresztüllövő ágyú, amivel ugyan mi is rendelkezünk, de a mienk nem tud ilyen messzire ellőni. A számomra legnagyobb bosszúságot azonban az okozta, hogy egyszerűen képtelenség felmérni az ellenség erejét, ugyanis nem látjuk, csak a látómezőnkben tartózkodó ellenfeleket. Nem lehet megállapítani, hogy mi alapján dönti el a program hogy látjuk-e vagy nem, ugyanis néha kilométerekről látjuk a gyalogosokat is, néha pedig a hátunk mögül bukkan ki egy 007-es ügynök képességeivel megáldott Szergej csoport. Ez eléggé negatív volt. A csaták eléggé realisztikusan zajlanak, akinek van muníciója és akik erősebbek azok győznek, de hogy ezek mi legyünk, ahhoz bizony fel kell kötnünk a fehérneműt.

Befejezésképpen jöjjön egy-két kósza tipp:

– ha valami nagyobbacska jármű közeledik, akkor az esetek 90%-ában az ágyúkból leadott első lövés után megáll a jármű, ilyenkor célozzuk be és bummm

– állítsuk be a gyalogosokat a tankok és ágyúk elé, ilyenkor általában az ellenfél egységei ezekkel kezdenek el foglalkozni és a háttérből kilőhetjük a tankokat, bár ez néha nem szerencsés, mert ha elfogynak a gyalogosok, akkor eléggé védtelenek lesznek a tankjaink

– nagyon figyeljünk a lőszerre, mert ha ez elfogy, akkor annyi

– időnként megjelenik egy új parancs is, mely egy teherautóba kapaszkodó katonát ábrázol, ezt használjuk ki

– ne reménykedjünk a fák takarásában, mert a kezdő gunner forgatók is simát átlőnek rajta

Igazából nem okozott nagyon nagy csalódást a játék. A grafika (SVGA) megfelel a kor követelményeinek és a DOS-os kiépítettség miatt nem is kell hozzá erőgép. A bevezető anim lehetett volna SVGA-ban, de akkor már sebesség problémák lettek volna. Mindenesetre látszik a játékon, hogy a kezelés tekintetében egy populáris, mindenki által játszható stratégai játékot igyekeztek készíteni a fiúk, azonban az előforduló hiányosságok és következetlenségek némi foltot ejtenek a programon. Ennek ellenére valószínűleg tetszeni fog a program nektek, bár egy kicsit szerintem itt-ott következetlenre és nehézre sikerült.

Bear™

PC GURU

85%

Apróbb figyelmetlenségek és hiányosságok, de meglepően jó.

Kickoff 97

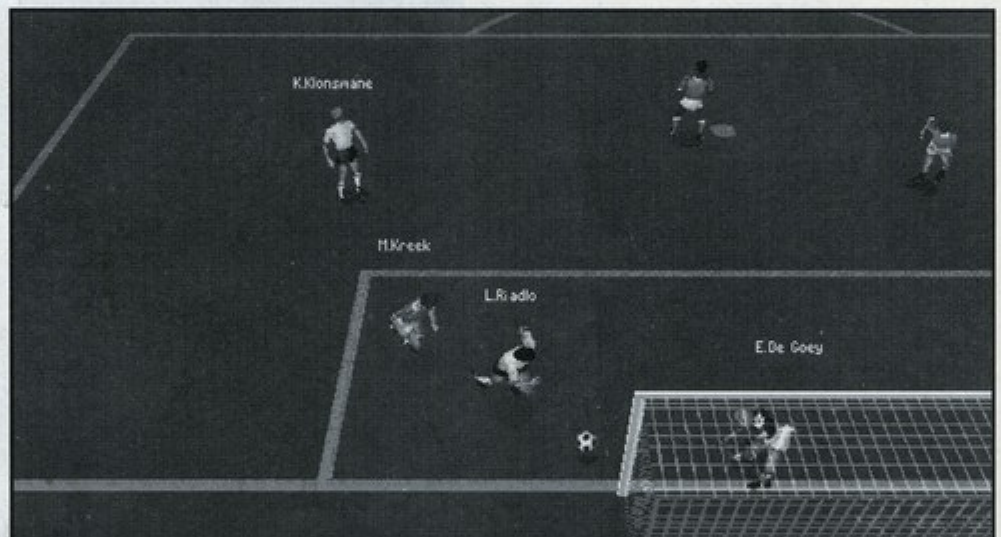
A hagyomány újraébred...

MAXIS
2xCD, P90,
MS-DOS 5.0,
Win '95, SVGA,
8MB RAM, 42MB HD,
MOUSE, JOY
Ismertebb hangkártyák

A Kick Off sorozat még Amigán kezdte pályafutását, hatalmas sikereket élt meg, és minden idők egyik legjobb focis játékának tartják. Mi tette egyedülállóvá a Kickoff-ot? A játék egy igen élethű szimuláció volt az akkori lehetőségeknek megfelelően. Rengeteg csapat játékosainak egyedi adatai voltak benne, és még a mezeket is át lehetett szerkeszteni. Mindenki előállíthatta hát álomcsapatát, és nekivághatott vele egy hosszabb bajnokságnak vagy kupasorozatnak. A játékot az akkor szokásos felülnézetből követhettük, és a játékosok irányítása a Sensible Soccer-hez volt hasonlatos, de itt még a szöktetéseket is beépítették a labdakontrollálásba. Nagyon jó kis játék volt, melyekkel hosszú szezonokat játszottam végig, sok más kollégával egyetemben.

Miért ez a kissé szentimentális, és múltba tekintő kezdés? Mert a Kickoff 97-től ma is hasonló erények csillogtatását várjuk. Éppen elég fajta, gyönyörű, de kevéssé játszható 3D-s fociprogram jelent meg mostanában, míg a Kickoff mindig is az egyszerű kiviteléről, de hibátlan játszhatóságáról volt híres. Azóta már megjelent egy Kickoff változat PC-n, sajnos, a megemlítéséért is kár – úgyhogy volt mit javítaniuk a programozóknak a '97-es verzióban. A Kickoff 97 végre, mai köntösbe bújtatva kezd hasonlítani a nagy ősökre, habár azt az igazi hangulatot nem tudja visszaadni...

A Kickoff 97 főmenüjében középen egy játékos zsonglőrködik a labdával igen látványosan, ami már sejteti, hogy milyen is lesz a játék, hiszen ez nem animáció, hanem a program engine-je számolja folyamatosan. Miután megcsodáltuk teljesítményét, induljunk el, és ténylegesen fedezzük fel a programot. A lehetőségek elsőre a szokásosnak tűnhetnek: gyakorlás, bajnokság és kupa, de ami mögöttük van, az már egészen kellemes meglepetést okoz. A bajnokságot választva pl. a 14 legnevesebb európai liga egyikében tudunk elindulni (olyanok vannak köztük mint angol, német, olasz, francia, spanyol, belga. portugál, skót, holland, lengyel), indulhatunk VB selejtezőben, vagy akár összeállíthatunk egy saját bajnokságot is. A programban a világ legfontosabb válogatottjai mellett az ismertebb európai klubcsapatok is benne vannak elég friss nevekkel. Amin viszont eléggé meglepődtem (nem hittem a szememnek) az a német keret volt – a játékosok nevei csak közeli utánérzései a valódi életben



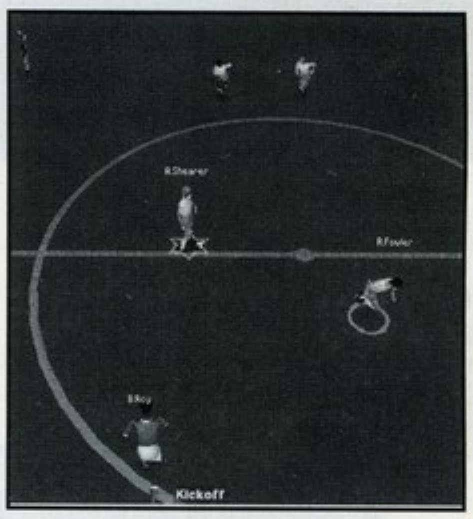
létezőknek, pl. Kopke, Summer, Riadlo, Reutor és Klonsmane játszik a német válogatottban? Ezt látva gyorsan megnéztem pl. az olasz és angol csapatokat, ahol viszont mindent rendben találtam. Igazából nem értem, hogy figyelmetlenség volt ez, vagy a fekete angol humor szülöttei a nevek, mindenesetre elég igénytelen szerintem ez a megoldás. Az egyes csapatok az Editor használatával teljes mértékben átszerkeszthetők: ebbe beletartozik a mezek design-ja és a nevek átírása is – a menük és a lehetőségek szinte

egy az egyben a régi Kickoff-ban megszokottak. A játékosok tudását a program 9 alaptulajdonság és egy összesített érték segítségével jellemzi, és a játékos kinézeténél bőr és hajszínt is kezel.

Most, hogy ennyit regéltem a „keret”-ről, érdemes belenézni a tényleges játékba is. A program alapvetően kétféle játéklehetőséget kínál: a szokásos felülnézeti 2D, és a ma divatos 3D nézeteket. A játékosok mozgását valószínűleg motion capture eljárással készítették, mert igen élethű mozdulatokat végeznek, és mindezt egy igen gyors és szép, textúrázott vektoros rendszerben jeleníti meg a játék. A program 320x200 és 800x600 között számos felbontásban játszható, de még a legnagyobb felbontásban sem tapasztaltam sebességgondot egy 120-as Pentium-on. A 2D nézetből játszva visszaköszönnek az amigás évek, azzal a különbséggel, hogy itt a nagy felbontásnak köszönhetően láthatók a játékosok és a játékvezetők finom mozdulatai is: különféle lövések, vetődések vagy amikor a bíró felmutatja a sárgalapot. A játék ekkor szinte egy az egyben a régi volt, ami nekem nem dobogtatta meg annyira a szívem, mert mindig is inkább a Sensible Soccer híve voltam, de akik a Kickoff-ot szerették, azok számára nagy örömöt okoz valószínűleg. A 3D nézetet választva a szokásos rengeteg beállítási lehetőség szakad ránk: forgathatjuk, dönthetjük, közelíthetjük/távolíthatjuk a kamerát a pályához képest. Legjátszhatóbb akkor volt a program, mikor elég távoli nézetet választottam kissé megdöntve, mert ekkor elég nagy rész belátható, és jól meg lehet tervezni a támadásokat. Szintén a jobb átláthatóságot szolgálja a jó öreg radar, melyen a játékosainkat pöttyök jelképezik. A csapatok játéka két dologgal szabályozható: a formáció mellett a játékstílust is beállíthatjuk (ez utóbbinál támadó, normál és védő variációk közül választhatjuk ki a nekünk éppen szimpatikusat). Nagyon tetszett, hogy az egyes csapatok taktikája, játékstílusa más és más: a hollandok idegesítő tili-toli passzjátékot csinálnak, míg az angolok vagy németek sokkal célratörőbben fociznak. A játék irányítása egyszerű (két gombos joy-ra tervezték), melyben főleg a második, passz gombot kell használnunk szinte mindenre a lövés kivételével. A játékot kísérő közönség-hangok elég jó minőségűek, csak néhol éreztem, hogy kissé rövidek a loop-ok, és így szintetikusnak tűntek; a kommentár nem „személyre szóló”, de elég hangulatos, és elég jól követi az eseményeket.

A játékról többet elmondani nem igazán lehet, úgyhogy már csak az értékelés maradt hátra. A program nekem alapvetően tetszett, bár vannak benne problémák is: a legfontosabb közülük, hogy szerintem nem igazán jó az ütközés-lekérdezés, azaz nem túl átlátható, hogy mikor is van nálam, és mikor az ellenfélnél a labda. Egy kis csillag jelzi az éppen aktív játékost, de azontúl nincs sok támpont az eseményekre. Ez sokkal jobban van megoldva az EA Sports játékokban a színekkel. Pozitívumot jelent viszont, hogy elég könnyen ki lehet alakítani szép passzjátékot a programban, és akinek konkrét elképzelése van a játékról, az ezt hathatósan ki tudja próbálni. A régi Kickoff híres volt a szimuláció részletességéről – mára ennek a fénye egy kicsit megkopott, hiszen a Sensible World of Soccer-ben 4000 csapat adatai vannak benne (persze alapvetően nem ettől jobb, vagy rosszabb a program) – de az európai ligák azért itt is megvannak. A játékkal szemben nagyon magas elvárásaim voltak, aminek sajnos csak részben tudott megfelelni, de így is a legjobb 5 fociprogram között van jelenleg PC-n, és akinek a Kickoff volt a nonplusz ultra az szerintem most sem fog csalódni. A cikk végén még egy szerintem ide tartozó hír: egy másik igen népszerű fociprogram, a Matchday PC-s változata is készül, és a képek illetve a szerzők által ígért dolgok alapján igen jónak tűnik.

Charlie



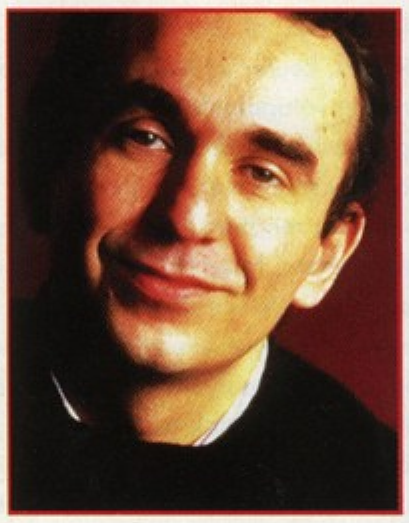
PC GURU

79%

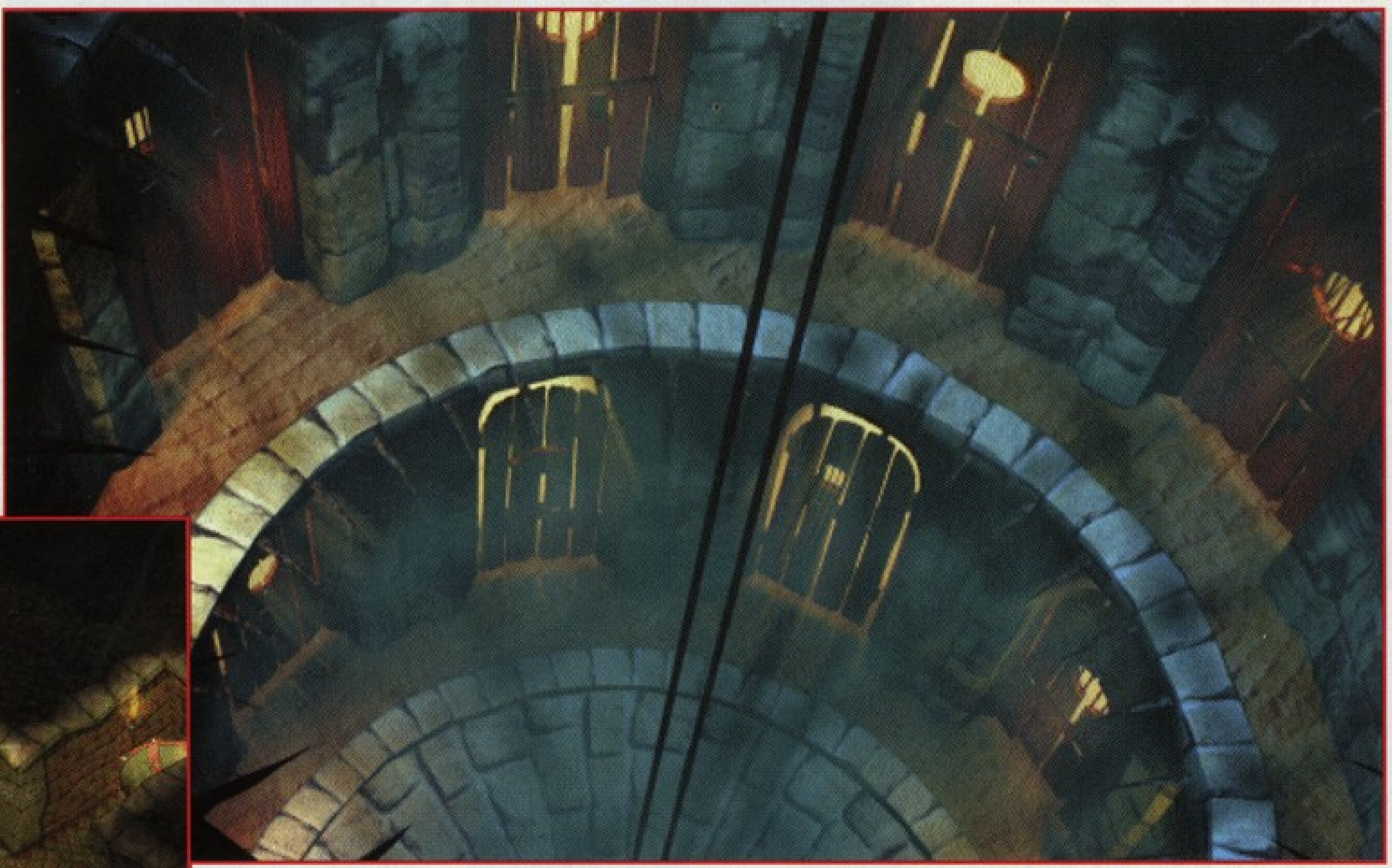
Végre egy jó PC-s Kickoff átirat, apró hibákkal

Bullfrog

Interjú Peter Molyneux-vel



Nem csalás nem ámítás, idén lesz 10 éves a Bullfrog. A kezdetben alig pár embert foglalkoztató fejlesztőcéget 1987-ben alapította az a Peter Molyneux, aki mostanra a játékpiac egyik legmeghatározóbb egyéniségévé vált. Szinte minden alkotása mérföldkőnek számít a PC-s játékok történelmében, egyike azon kevés fejlesztőknek, akik igazán újat tudnak mutatni, stílust tudnak teremteni. A Populous, a Powermonger és a Syndicate volt az a trió, mely annó elindította a Bullfrog-ot, de az elmúlt 10 év fényesen bizonyította, hogy ezek a kezdeti sikerek abszolút nem voltak alaptalanok. A Magic Carpet, a Theme Park, a Syndicate Wars vagy a nemrégiben megjelent Theme Hospital mind-mind fényesen bizonyították a fejlesztők rátermettségét, de a hamarosan elkészülő Dungeon Keeper valószínűleg még a legnagyobb kétkedőket is meg fogja győzni az előbbi állítás helyességéről.



Pontosan ebből az apropóból úgy gondoltuk, talán örömmel olvasnátok egy exkluzív interjút egy igazi „szoftverguruval", a Bullfrog alapítójával, Peter Molyneux-vel. A Dungeon Keeper fejlesztése már a legutolsó szakaszába lépett, így ezúton is szeretnénk megköszönni Peternek, hogy szánt a PC Guru olvasóira egy kevés időt és válaszolt néhány sokunkat érdeklő – úgymond közérdekű – kérdésre.

PC Guru: Mit gondolsz a mostanában megjelent „új" 3D gyorsítókártyákról? Elsősorban a sokat emlegetett 3Dfx-ről és az ugyancsak meggyőző teljesítményű PowerVR-ról alkotott véleményedre lennénk kíváncsiak, hiszen ezek azok a kártyák, amelyek mostanában igazán újat hoztak a PC-k világába. Ha lehet így kérdezni, melyik az a kártya, amelyik „a legközelebb áll a szívedhez"?

Peter: Nagyon valószínű, hogy az általad említett 3D gyorsítókártyák hamarosan meghatározó szerephez jutnak, már amennyiben a PC a jövőben is komoly „játékplatform" szeretne maradni. Kétségtelen, hogy a megjelenésük hatalmas lökést adott a PC-s játékfejlesztéseknek, fantasztikus teljesítményük miatt a konzoloknak igencsak fel kell kötniük a felkötnivalójukat. Szándékaim szerint az ezután megjelenő játékaink mind alapból fogják támogatni ezeket a 3D-s „csodákat", bár a Dungeon Keeper ebből a szempontból egyelőre még kilóg a sorból (a háborgó kedélyek megnyugtatása végett már készül a problémát orvosló patch...).

Úgy gondolom, hogy a jövőben a fejlesztők bolondok lennének nem támogatni ezeket a kártyákat, amikor a munkájukat is könnyebbé teszik és az eredmények is látványosabbak. Egyelőre nehéz lenne egyértelműen megjósolni, hogy melyik kártya lesz a

nyerő, és így az sem véletlen, hogy nagyon sok fejlesztőcég átmenetileg várakozó álláspontra helyezkedett ebben a kérdésben. Személy szerint nekem még nincs kedvencem, bár az utóbbi időben határozottan jó dolgokat hallottam a 3Dfx-ről.

PCG: Véleményed szerint az Intel MMX-e, vagy az előbb említett 3D gyorsítókártyák egyike lesz a jobb megoldás a játékok szempontjából? Leegyszerűsítve a kérdést, szerinted mire érdemes a közeljövőben „beruházni"?

P: Amennyiben a PC egy súlycsoportban akar maradni a konzolokkal, akkor kétségtelen, hogy mind az MMX-nek, mind pedig a 3D gyorsítókártyáknak meghatározó szerepük lesz a jövőben. Nehéz válaszolni arra a kérdésre, hogy melyiket érdemes előbb beszerezni, lévén mindkét megoldásnak vannak előnyei és hátrányai, de korai lenne ítéletet mondani arról, hogy melyik bizonyul végül is jobbnak, melyek lesznek az igazi előnyök és az igazi hátrányok. Mindkét technológiára folyamatosan jelennek meg új alkalmazások, így várhatóan őszre – vagy legkésőbb karácsonyra – sokkal tisztább lesz a kép.

PCG: Hogyan látod a PC-s játékok jövőjét? Véleményed szerint a PC avagy valamelyik konzol lesz a meghatározó játékplatform a jövőben?

P: Úgy gondolom, a PC-s játékokra továbbra is fényes jövő vár. A 3D gyorsítókártyák megjelenése és a processzorok teljesítményének ugrásszerű növekedése egyértelműen a PC-k mellett szól, és arról sem szabad elfeledkeznünk, hogy míg a konzolok fix hardverrel rendelkeznek, addig a PC-ket folyamatosan lehet bővíteni, fejleszteni. Ez lényegében annyit jelent, hogy minden egyes játékfejlesztést abban a biztos tudatban lehet elkezdeni, hogy amikor 2 év múlva végre megjelenik a nagy mű, a futtatásához szükséges technológia is a felhasználók rendelkezésére áll majd. Ugyancsak fontos szempont, hogy a PC-nek hatalmas felhasználótábora van, így elég valószínűtlen, hogy a gép egyik pillanatról a másikra úgymond „eltűnjön a süllyesztőben". Azt is érdemes kiemelni, hogy az olyan fejlesztők, mint például én, az elmúlt 5 év tapasztalatai alapján már meglehetősen jól ismerik a PC-k felépítését és programozását. A konzolok egyik legnagyobb problémája, hogy minden egyes alkalommal az alapoktól elkezdve kell megtanulni a programozást, és ez bizony még a leggyakorlottabb programozókat is igen nagy feladat elé állítja. Mire aztán már igazán menne a dolog, megjelenik az új típus, és az egészet lehet elölről kezdeni. Még szerencse, hogy a konzolokat általában sokkal egyszerűbb programozni mint a PC-t, és így azért van értelme belekezdeni a különböző fejlesztésekbe, konverziókba. Mindent összevetve, terveim szerint a jövőben PC-re és konzolokra egyaránt fogok játékokat fejleszteni.

PCG: Mi a véleményed az FMV-ről (Full Motion Video) és az FMV-t használó játékokról. Tervezed, hogy a jövőben megjelenő játékaidban fogsz használni FMV-t?

P: Hát az igazat megvallva nincs túl nagy véleményem az FMV-ről. Az emberek hajlamosak elfeledkeznie arról, hogy mitől is jó igazán egy játék, és néha a „sallang" miatt képesek túlértékelni valamit, ami pedig alapvetően nem egy nagy durranás. Véleményem szerint a játékmenetnek kell igazán jónak lennie, és néhány tiszteletreméltó kivételtől eltekintve nem is nagyon létezik olyan program, amelyben nagyon sok az FMV és emellett maga a játék is kiemelkedően élvezetes. Az előbb mondottakból valószínűleg már azt is kitalálhattad, hogy egyetlen jövőben megjelenő játékomban sem fogok túl sok FMV-t használni!

PCG: Mit gondolsz a Windows 95-ről mint játékplatformról? Tervezed, hogy a későbbiekben is fogsz DOS alá játékokat fejleszteni? (Nagyon remélem, hogy ez utóbbi kérdésre a válaszod egyértelműen igen lesz – ez csak egy személyes megjegyzés volt...)

P: A Windows 95 megjelenése egy komoly lépés afelé, hogy a PC igazán meghatározó játékplatformmá váljon. A segítségével nagyságrendekkel egyszerűbbé vált a programok installálása – elsősorban a kezdő felhasználók számára – és a fejlesztők is egyre inkább a legelterjedtebb „szabvány" operációs rendszernek tekintik. Az olyan eszközök, mint például a DirectX, a DirectDraw vagy éppen a sokat emlegetett 3Dfx lényegesen egyszerűbbé teszik a programozók életét. A Dungeon Keeper-nek egyaránt lesz Windows95-ös és DOS-os változata, de az az érzésem, hogy a DOS-os játékok hamarosan a feledés homályába merülnek. (Bocs!)

PCG: Nem gondolod, hogy a mostanában megjelenő programok terén a hangsúly nagyon eltolódott a multiplayer játékok irányába? Más szóval ha egy új program nem támogatja a hálózatos játékot, akkor az már „iszonyatos" negatívumnak számít. Mi a véleményed az így kialakult helyzetről?

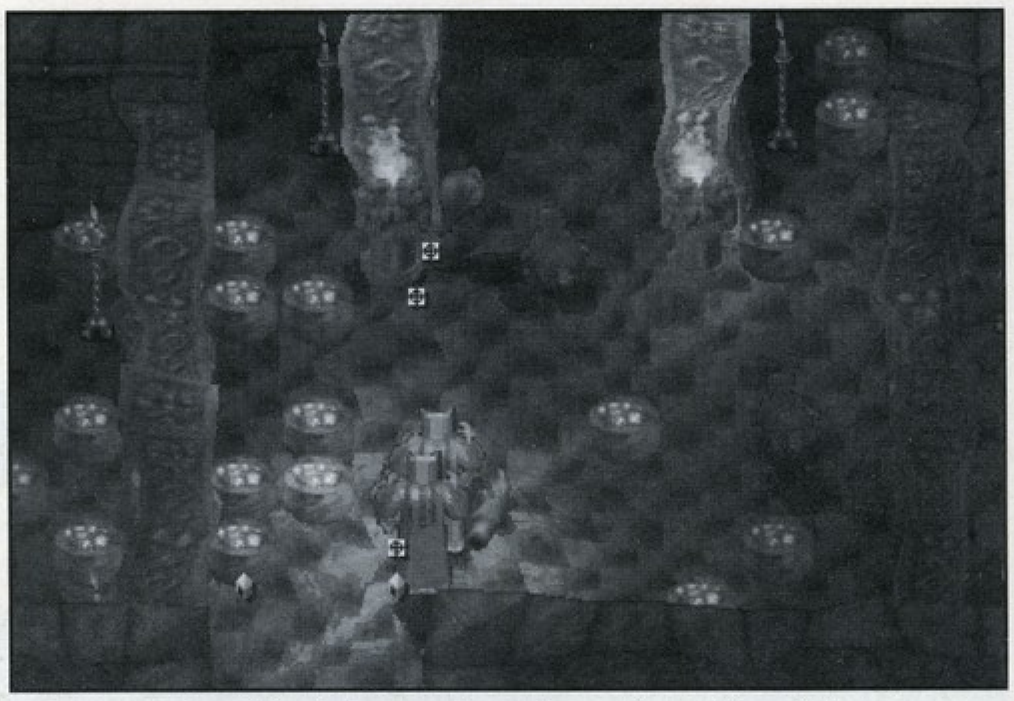
P: Nos, a Bullfrog világ életében támogatta a multiplayer játékokat, a rendelkezésre álló technológiának megfelelően. A Populous első változatát soros kábelen keresztül lehetett egymás ellen játszani, majd a későbbi verziókban már a LAN és a NET BIOS is a rendelkezésünkre állt. Akkoriban persze komoly problémát jelentett, hogy nagyon kevés embernek volt hálózati hozzáférése. És valószínűleg azok is kevesen voltak, akiknek felszerelésük is volt, meg kedvük is ahhoz, hogy átcipekedjenek egy barátjukhoz, hogy ott aztán egy soros kábel segítségével egymás ellen Populous-ozzanak. A modem és az Internet elterjedése azt jelenti, hogy a multiplayer lehetőségek nagyságrenddel több ember számára váltak elérhetővé, és lényegében ezért van az, hogy a manapság megjelenő új játékok legtöbbjében a többjátékos opciót is megtaláljuk. A fejlesztő szemszögéből nézve a kérdést, a legjobb dolog egy multiplayer játékban az, hogy akármilyen okos is egy számítógépes ellenfél, soha nem lesz annyira okos, mint a legbutább ember. Egyszerűen képtelenség tökéletesen lemásolni egy „hús-vér" játékost. Mindehhez még az is hozzátartozik, hogy ha olyan társakkal játszol akiket ismersz, az egészséges rivalizálás hihetetlenül sokat tud dobni a játékélményen.

PCG: Melyik a legsikeresebb játékod üzleti szempontból, és melyik az, amelyik a legközelebb áll a szívedhez?

P: Üzleti szempontból kétségtelenül a Populous a legsikeresebb játékom. Legjobb tudomásom szerint nincs túl sok olyan játék a világon, amelyet 26 különböző géptípuson több, mint 4 millió példányban adtak volna el. Mind a mai napig adunk el belőle kisebb mennyiségben, ami azért nagy szó, mert a program 5 éve jelent meg először. A szívemhez legközelebb álló játék jelen pillanatban a Dungeon Keeper. Több ezer órát játszhattam már vele, de még így is találok benne új dolgokat minden egyes alkalommal, amikor újra játszom vele.

PCG: Tudsz mondani valamit arról, hogy miért csúszott annyira a Dungeon Keeper megjelenése?

P: A „csúszás" elsősorban a játék különböző nézőpontjainak összehangolásából eredő problémáknak köszönhető. A Dungeon Keeper-t a 3D izometrikus nézőpont mellett bármelyik hős szemszögéből is lehet majd játszani, ám a két mód közötti váltogatás megoldása igencsak sok fejtörést okozott. Nagyon nehéz volt megfelelően kiegyensúlyozni a játékot, de szerencsére most már elégedett vagyok az eredménnyel. Ennyi a dolog technikai része, de mielőtt továbbmennénk szeretném azt is kihangsúlyozni, hogy a Dungeon Keeper-t az összes tévhittel ellentétben mindössze két éve fejlesztjük. A félreértés valószínűleg abból adódott,

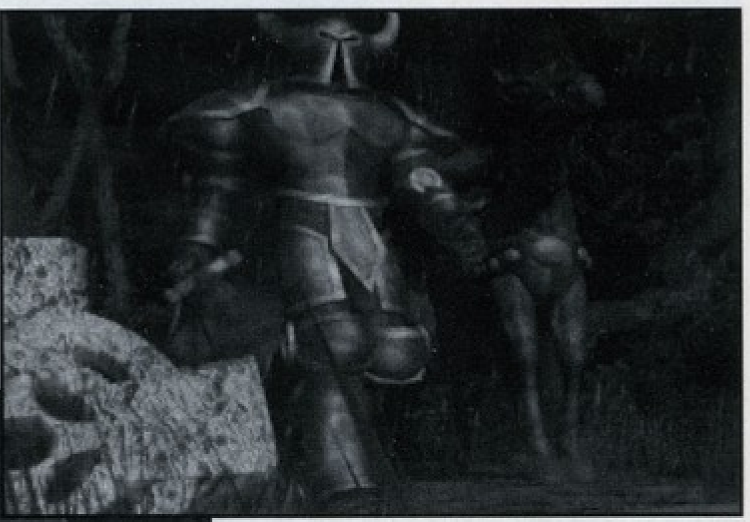


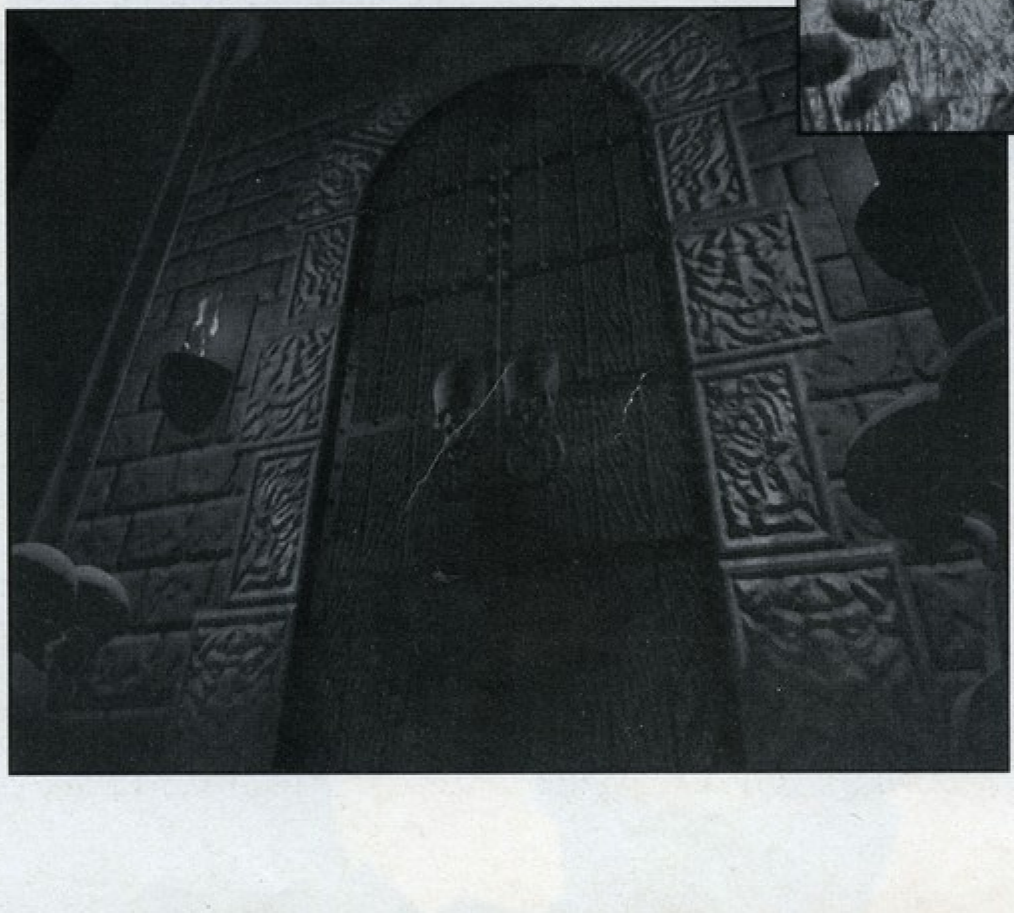
hogy anno amikor elkezdtük a munkálatokat, akkora volt a lelkesedés, hogy néhány újságírónak mutattunk pár képet a készülő játékból. Most már tudom, hogy ez hatalmas hiba volt, hiszen így joggal tűnhetett mindenkinek úgy, hogy ez az a program, amit az „idők kezdete óta fejlesztenek és mégsem bírnak befejezni". A valóságban a Dungeon Keeper fejlesztése alig tartott tovább bármely más játék fejlesztésénél, mégis mindenki „csúszásról" beszél... Hát, legközelebb majd jobban vigyázok, hogy elkerüljem az ilyen kellemetlenségeket.

PCG: Jópár kiállításon láttam már a Dungeon Keeper-t, de valahogy soha sem volt igazán tiszta számomra, hogy ez most egy stratégiai avagy egy akció játék?

P: A Dungeon Keeper egyik legfantasztikusabb tulajdonsága, hogy lényegében csak a játékoson múlik, milyen megközelítésből szeretné játszani a programot. A 3D izometrikus nézőpontból a program inkább egy stratégiai játék, míg a „Doom-szemszögöt" választva az akción van a hangsúly. Ha úgy szeretnéd, soha sem kell átváltanod a „First Person" nézőpontra, és csak arra kell koncentrálnod, hogy megépítsd a legnagyobb, legszebb és legdurvább dungeon-t, amit emberkéz valaha is alkotott. Ugyanakkor viszont játszhatsz „Doom-szemszögből" is, és hagyhatod, hogy a gép építse fel helyetted a dungeon-ödet. A dolog szépsége, hogy menet közben is váltogathatsz a nézőpontok között, és így mindig onnan nézheted az eseményeket, ahonnan a legszimpatikusabb.

PCG: Lesz a játékban multiplayer opció?



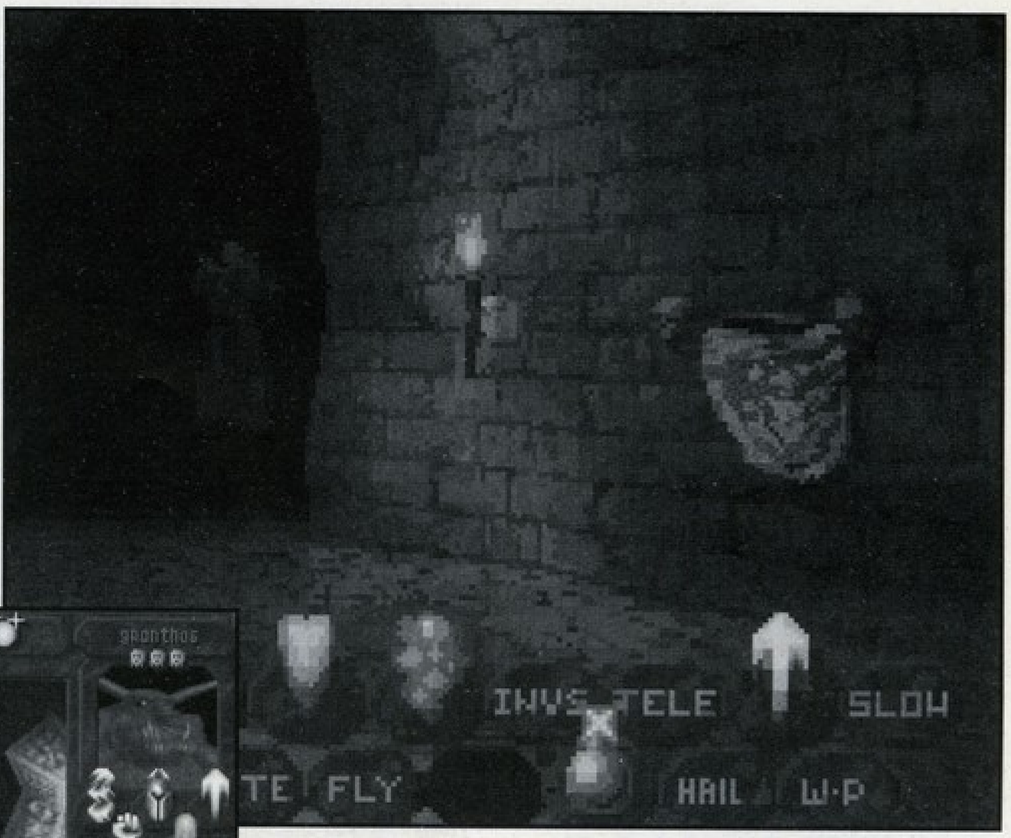


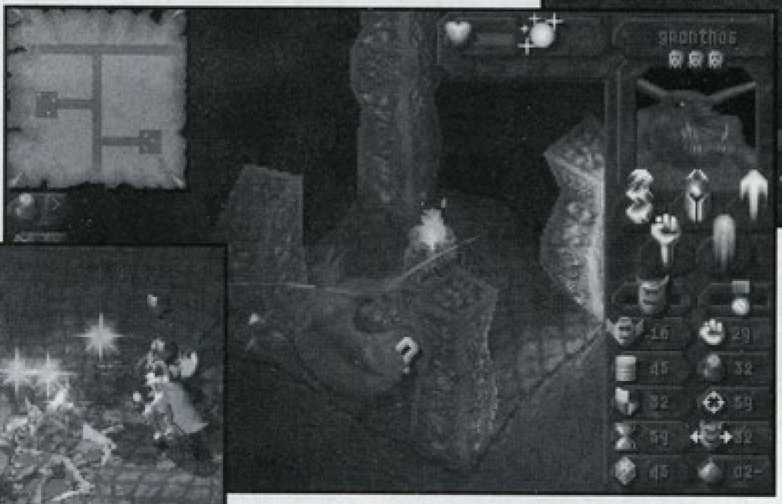
P: A Dungeon Keeper egy olyan multiplayer opcióval fog megjelenni, mely négy játékos számára teszi lehetővé ugyanazon a térképen rivális dungeon-ök építését. Én minden este ezt játszom a fejlesztőcsapat tagjaival, és határozottan állíthatom, hogy fantasztikus élmény. Amellett, hogy az egymás elleni küzdelem, a sebesség is sokkal gyorsabb egy gép elleni partihoz képest. Sokkal pörgőbb az egész, hiszen a játékosoknak igencsak igyekezniük kell, hogy olyan gyorsan építsék fel a lehető legnagyobb dungeon-t, amilyen

gyorsan csak tudják, lévén csak így van esélyük a győzelemhez nélkülözhetetlen mennyiségű szörnyet saját birodalmukba csábítani.

A későbbiekben lesz majd egy patch, mely két újabb multiplayer opciót tesz lehetővé. Az elsőben a játékosok a jól ismert „Death Match" módra kergethetik egymást egy általuk kiválasztott dungeon-ben. Ez inkább a Doom/Quake partikhoz fog hasonlítani, míg a második kiegészítéssel 7 támadó játékos próbálhatja legyőzni a nyolcadik játékost, aki jelen esetben a Dungeon Keeper szerepét kapta.

PCG: Van a játékban valamilyen történet, vagy csak kapjuk egymás után a küldetéseket (mint például a Magic Carpet-ben)?





P: Hát, végülis létezik egyfajta „story line" a Dungeon Keeper-ben, bár az igazat megvallva ezt inkább csak „kerettörténetnek" nevezném. A játék elején kapsz egy térképet, ami teli van gyönyörű, boldog, napos királyságokkal, ahol az összes patak lágyan csobog és a madarak vidáman énekelnek. A célod, hogy szép lassan előrehaladva ezeket a királyságokat idilli helyekből átalakítsd olyan vidékekké, ahol az éjszaka az úr, a farkasok vonyítanak és a folyókban is vér hullámzik víz helyett. Az utolsó helyszín egy gyönyörű hegy tetején lévő királyság, pontosabban egy kastély, az Avatar otthona. Végső célod természetesen az Avatar legyőzése.

PCG: Tudom, hogy nagyon nem szereted ezt a kérdést, de mégis meg kell kérdeznem! Mi a játék utolsó megjelenési dátuma?

P: Jelen pillanatban június vége, július eleje.

PCG: Úgy hallottuk, voltak bizonyos problémáid az Electronic Arts-szal. Olyasmit is hallottunk, hogy azt tervezed, elhagyod a Bullfrog-ot és saját software céget alapítasz. Mi igaz ezekből a pletykákból?

P: Nem teljesen fedi a valóságot ha azt mondom, hogy problémáim lettek volna az Electronic Arts-cal. Az viszont igaz, hogy a Dungeon Keeper befejezése után elhagyom a Bullfrog-ot, és terveim szerint létrehozok egy kisebb fejlesztőcéget. Erről egyelőre még nem mondhatok többet, de a játékfejlesztések továbbra is teljes gőzzel folytatódnak!

PCG: Tudnál nekünk mondani valamit a jövőben várható játékterveidről? Tudod már, hogy milyen lesz a következő játékod?

P: A Dungeon Keeper-en szerzett tapasztalataim alapján nem szeretnék túl korán beszélni az új játékötleteimről. Természetesen van egy új ötlet a fejemben, de ez egyelőre még maradjon titok.

PCG: Milyen típusú játékokat szeretsz és melyek a kedvenceid? Általában mennyi időt töltesz játékkal?

P: Mindenféle játékot nagyon szeretek, így például hatalmas társasjáték gyűjteményem van – bár feltételezem kérdésedben elsősorban a számítógépes játékokra gondoltál. Stílus szempontjából leginkább a stratégiai játékokat kedvelem, ezek közül is első helyen a Civilization-t. A kedvenceim közé tartozik még a „Mario Kart" és a „Yojis Island". Általában annyi időt töltök játékkal, amennyit csak tudok. A baj az, hogy a legtöbbször ha leülök egy játék elé, akkor általában estig nem is kelek fel előle (akkor aztán elmegyek aludni, és másnap az egész kezdődik elölről). Persze, ez elsősorban magától a játéktól függ.

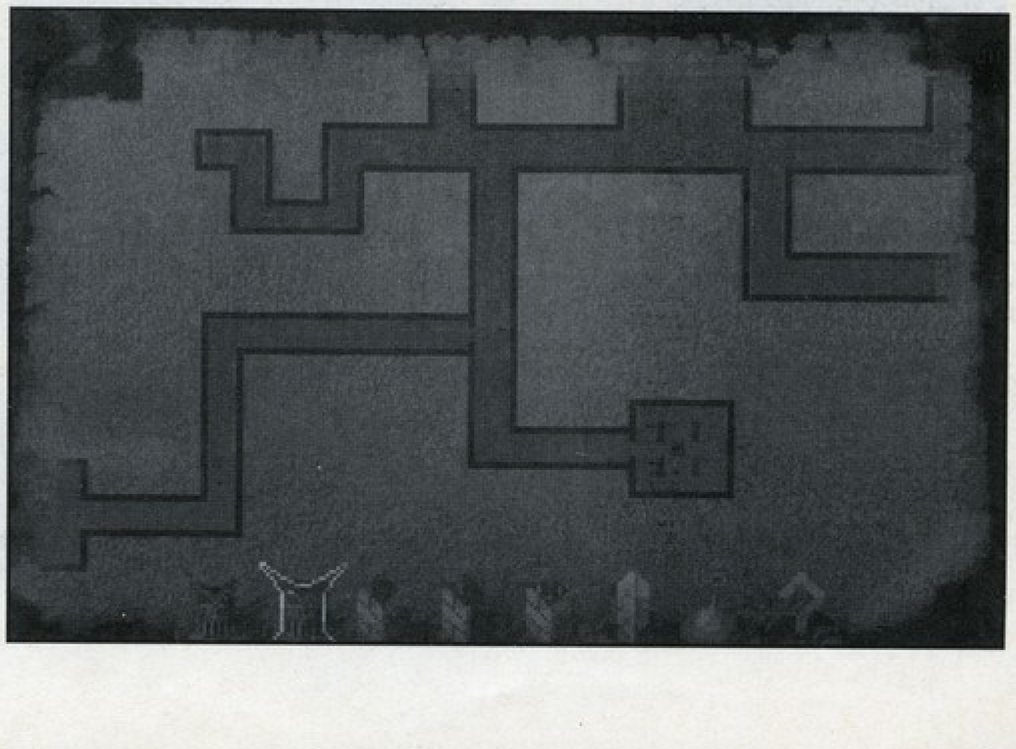
PCG: Melyik az a játék, amelynek a megjelenését nagyon várod (a Dungeon Keeper kivételével :))?

P: Azt hiszem, leginkább talán az új XCOM-ot várom, mivel nagyon sok jó dolgot hallottam a programban használt mesterséges intelligenciáról.

PCG: A PC Guru minden olvasója nevében köszönöm, hogy a Dungeon Keeper fejlesztésének utolsó szakaszában szántál ránk annyi időt, hogy válaszolj a kérdéseinkre.

P: Örömmel tettem...

Xtie & Del (xx)
deltech@usa.net



Sentient

Ez lenne a jobb jövő?

PSYGNOSIS
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A Psygnosis cég neve elég jól cseng a számítógépesek körében. Az Amigások és volt Amigások még most is nosztalgiával gondolnak vissza arra a boldog időszakra, amikor még A Beast volt a legmenőbb játék és a PC-sek csak irigykedve nézegették a remek programot. Az idők azonban változnak és minden cég kénytelen profilt váltani, ha a helyzet úgy hozza.

Így tett a Psygnosis is szerencsére. Tudom, hogy most az Amigások felhördülnek és fejeket követelnek, de ellenkező esetben bizony szegényebbek lennénk jópár remek PC-s játékkal. Gondoljunk csak a Discwold két részére vagy a Destruction Derby-kre. Ezekkel a játékokkal beírták a nevüket a játéktörténelem nagykönyvébe. Ezért nem is értettem igazán, hogy mit is akarnak egy Sentient-tel.

Valahogy nem tudta megragadni a fantáziámat ez a program. Pedig kifejezetten az én stílusom, vagyis RPG/adventure. Ennek ellenére azonban csak egy átlagos mászkálós kalandjáték maradt. Külön érdekessége a dolognak, hogy a Sentient megjelent PSX-re is, bár szerintem nagyon hamar le fog kerülni a polcokról. Ezen a stíluson már vagy két éve továbbjutottunk.

A játék nem más, mint egy gyengébb minőségű Doom klón. Kérem szépen, ma már Duke és Quake klónokról beszélünk. Hol van már a jó öreg Doom! Valahogy az volt az érzésem, hogy ez egy olyan project, melyet három évvel ezelőtt kezdtek el fejleszteni, de csak most jutott elég pénz a befejezésre. Az egész játék egy roppant hosszú és unalmas introval kezdődik, melynek se füle, se farka. Renderelt fickók rohangálnak össze-vissza, repülnek az űrhajók, de semmi értelmeset nem lehet belőle kivenni. Még szerencse, hogy kaptam egy kézikönyvet, s így nagyjából nyomon tudom követni az eseményeket.

Az egész játék tulajdonképpen arról szól, hogy egy Nap körül keringő űrbázison titokzatos sugárbetegség ütötte fel a fejét. Minket, mint egy ifjú doktort elküldenek a bázisra, hogy lokalizáljuk a betegséget és kövessünk el mindent, hogy megakadályozzuk a továbbterjedését. Egy űrkabinban fogunk landolni a bázison, de egy rossz időben történő napkitörés majdnem katasztrófához vezetett. Nem sok esélyünk volt a túlélésre, de azért sikerült. (Hiába, a kalandjátékok már csak ilyenek.) Egyszóval lezuhantunk a bázisra és itt kezdjük meg a felderítő és gyógyító tevékenységünket.

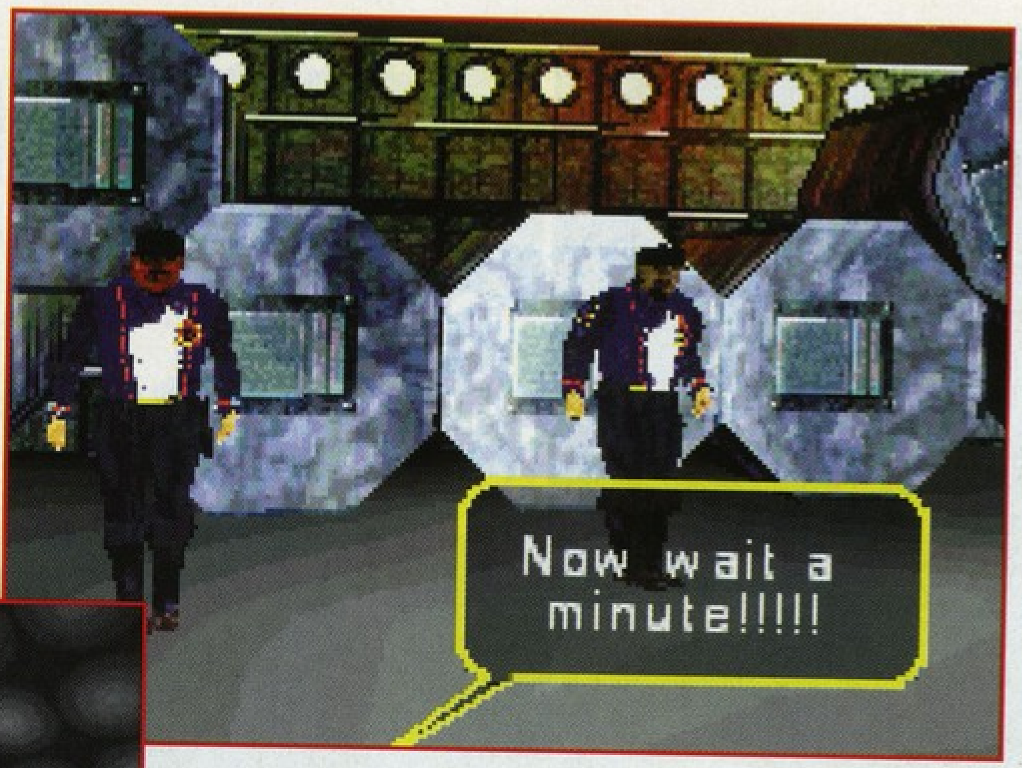
A játék előrehaladtával értesülünk néhány olyan dologról, mely meglehetősen furcsa egy békés kutatóbázison. Először is megölik a bázis kapitányát, valaki elrontja az irányítóberendezést, s így a bázis egyenest a Napnak veszi az irányt, a bázis személyzete fel akar lázadni, egy titokzatos orgyilkos is felkerül a fedélzetre, sőt mindennek a tetejébe még egy idegen lény is kapcsolatba lép a bázis számítógépével, aki azt állítja magáról, hogy ő a nap felszínén él. Biztosan nem fázós a kicsike.

A készítők úgy látszik, hogy inkább a mennyiségre helyezték a hangsúlyt, mint a minőségre. 60 karakter és több, mint 200 bejárható helyszín biztosítja a hosszantartó unalmat, vagyis akarom mondani a nehézséget.

A játék egyik fő erényének tulajdonítanak egy olyan dolgot, melytől nekem feláll a szőr a hátamon. Ez pedig a véletlenszerűen beadott sztori. Könyörgöm, egy kalandjátékot azért kezd el játszani az ember, mert reméli, hogy egyszer a végére ér. Nagyon ritkán játszik végig egy igazi kalandjátékos kétszer egy adventure-t. Teljesen felesleges ilyen opciókkal megspékelni egy játékot, mivel csak nagyon kevesen vevők rá. A vérbeli kalandjátékos azt szereti, ha le tudja győzni egy idő után a programot, nem pedig azt, hogy élete

végéig ugyanazzal nyomul, csak más sorrendben.

Állítólag a játékban hozott döntéseink befolyásolják a kaland további menetét. Nem kell persze óriási változásokra gondolni, csak a játék vége lesz más és más. Hat fő szál található a játékban, melyekhez csatlakozhatunk a menet közben hozott döntéseinkkel. A fő küldetéseken kívül jónéhány almisszió is teljesítésre vár, az hogy elfogadjuk e ezeket csak rajtunk múlik.



Persze nem annyira szörnyű a helyzet, mint ahogy az első ránézésre tűnik. Azok akik jobban elmélyednek a rejtelmekben, felfedezhetnek olyan jellemzőket is, melyek kiemelik a Sentient a szürke középmezőnyből. Négy különböző stílusban lehet beszélgetni a karakterekkel. A gyenge jelleműeket le lehet hengerelni az uralkodó stílusunkkal, de egy magasabb beosztású valakivel nem árt barátságos hangnemben társalogni.

Maga a program megy DOS alól, úgyhogy a sebességgel nincs gond. A 320x200-as felbontás viszont már eléggé bántja a szememet. Kevés olyan program jelenik meg mostanában, amely SVGA felbontás nélkül nagy sikert tudna elérni. Utoljára talán az Albion volt olyan, hogy el tudtam felejteni a pixelességét. A Sentient-nek nem tudok és nem is akarok megbocsátani. A hanggal sem voltam igazán kibékülve, mivel semmi jellegzetességet nem véltem felfedezni. Az igazság az, hogy egy héttel ezelőtt játszottam vele és nem emlékszem rá, hogy van e egyáltalán zenéje. Gondolom ezzel eléggé érzékeltettem, hogy mennyire megragadott a program.

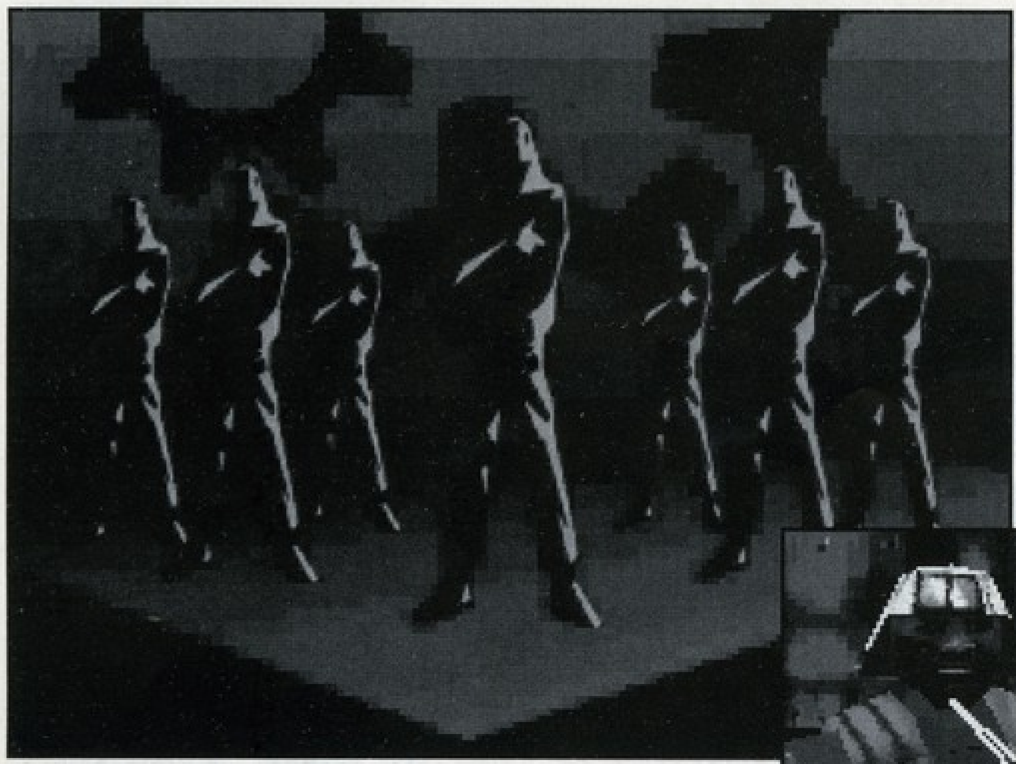
Most egy hozzávetőleg teljes leírás fog következni, melyet csak azoknak ajánlok elolvasásra, akiknek végképp semmi dolguk sincs, csak az, hogy a Sentient-tel játszanak. Ez az a tipikus menj ide, beszélj azzal, használd azt a tárgyat, majd menj amoda, nézd meg az endsequnce-t típusú kalandjáték, amit roppant mód tudok utálni.

Ott tartunk tehát, hogy a siklónk egy jó nagy csattanással bevágódott a dokkba. Nekünk szerencsére semmi bajunk sem lett, de azért még nem fenékig tejfel az életünk. A landolásunk hatására romba dőlt a fél hangár és még egy szerencsétlen fickót is megsebesítettünk. Ne hagyjuk elvérezni a szegény ördögöt, inkább használjuk rajta az elsősegélycsomagot. Elég hamar rendbejött a fickó, de figyelmeztet, hogy a pajzsok hamarosan felmondják a szolgálatot és akkor igen hamar a barátságtalan űrben fogjuk találni magunkat. Ne várjuk ezt meg, hanem menjünk be a bázis belsejébe. Nem kell elkeseredni ha elsőre nem jutnánk be, a program van annyira jószívű, hogy mindenféleképpen megmenti az életünket. Egy fura labirintusban térünk magunkhoz, melynek bizony én az égvilágon semmi értelmét nem láttam.

Bolyongtam benne egy darabig, majd az idő lejártával berakott egy szobába. Állítólag felébredtem. (Gyűlölöm az ilyen álom dolgokat.) A biztonsági szolgálat két prominens képviselője érdeklődik a hogylétünk felől, no meg az iránt, hogy kik is vagyunk mi tulajdonképpen és mit keresünk a bázison. Nyugtassuk meg őket, nyújtsuk át nekik az igazolványunkat. Ezután kezdjünk el megismerkedni a bázison lakókkal és próbáljunk meg minél többet megtudni tőlük a hajón uralkodó állapotokról. A legfontosabb, hogy várjunk egy pár percet a betegszobában, amíg megérkezik a részleg vezetője. Érdeklődjünk nála a sugárfertőzésről, mire elmondja amit tud. Kellő ráhatás esetén kapunk tőle egy kódkártyát, mely segítségével az egészségügyi részleg eddig lezárt helyeire is bejuthatunk. Mászkáljunk egy kicsit a környéken és gyűjtsünk össze minden egyes feljegyzést a betegség terjedésével kapcsolatban. Itt a legfontosabb dolog, hogy elkapjunk egy Malichek nevű figurát, aki többet tud a betegségről, mint amennyit a többiek. Ijesszünk egy kicsit rá és parancsoljuk meg neki, hogy mondjon el mindent a sugárzásról, mert különben irgum meg burgum. Úgy látszik a fenyegetésünk megtette a hatását, mivel töredelmesen bevall mindent. Értesítsük a dokit az újabb információkról. Teljesen beizgul az újabb fejleményektől és elrohan a laborba ellenőrizni az eredményeket. Mi persze meg utána. A laborban álljunk jó szorosan mellé (no nem azért), hogy halljuk mi is az eredményeket. Ha mindent jól csináltunk, akkor gazdagabbak leszünk egy újabb kóddal (ki hitte volna).

A következő feladatunk egy Garriack nevű ember felkutatása. Ő

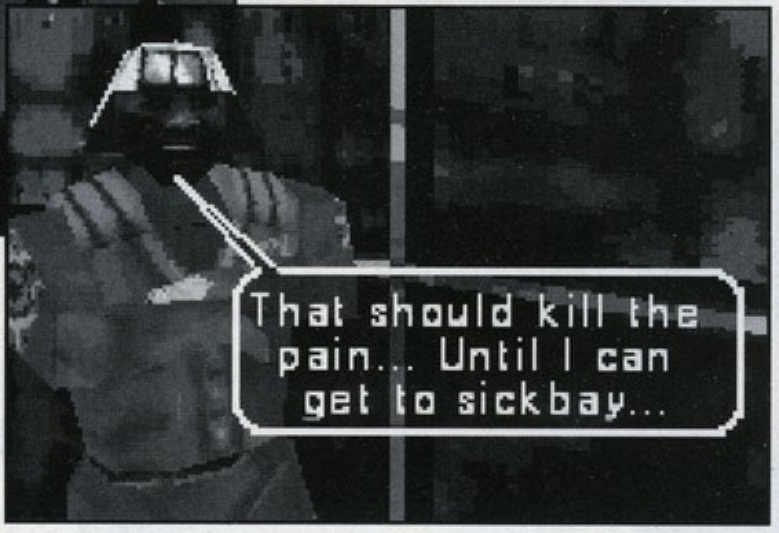
a mérnökök csapatába tartozik, így a lakhelye is ott található. Beszéljünk vele őszintén az eddig megszerzett ismereteinkről, mire ő is bevallja, hogy tud az úgynevezett Kenyon tervről. Ennél többet ő sem tud, de ez éppen elég egyelőre. A beszélgetésből szörnyű dolog derül ki. A tudósok egyre csökkentik a bázis távolságát a Naptól. Ez azt jelenti, hogy már csak néhány nap és az egész űrállomás a Nap izzó felszínébe csapódik. Ezt mindenféleképpen meg kell akadályozni. Menjünk el Azzirához, aki a kutatóbázis közelében található.



Előzőleg már kellett járnunk a szobájában és fel kellett vennünk egy bizonyítékot ellene. Most zsaroljuk meg őkelmét egy kicsit. A tények hatására megtörik és megadja a bázis pályamódosításához szükséges adatokat. Vigyük el a lemezt Garrilack-nak, aki betáplálja a megfelelő adatokat a hajó központi számítógépébe.

A pályamódosítást követően menjünk ki és keressünk meg egy Hamie nevű hölgyet. Ő éppen a zuhany alatt áll, így elég közel kell hozzá állnunk, hogy megértsük a mondanivalóját. Ő is előadja a problémáját, miszerint baj van a fák növekedésével a kertészeti szektorban. Hiába, a bázis néhány

órán belül belezuhan a Napba és ő meg a fák növekedéséért aggódik. A távozás előtt még vegyük fel a sugárvédő ruhát is, ami szintén a zuhanyzóban található. Menjünk el és látogassuk meg az öreg kertészt. Beszélgessünk el egy kicsit vele a fákról és a vegyszerekről. Sok érdekes dolgot megtudhatunk tőle, főleg arról, hogy mik is bizonyos vegyszerek hatásai. Ha egy kicsit körbeszimatolunk a környéken, akkor hamar megtalálhatjuk a vegyszeres ládát. Vizsgáljuk meg alaposan a használati utasítást, a szövegből világosan kitűnik, hogy sokkal nagyobb az anyag hatásfoka hideg környezetben. A következő lépés az lesz, hogy bejussunk az elzárt területre. Vegyük fel a védőfelszerelést és várakozzunk a teleportszoba közelében. Egy biztonsági őr fog megjelenni a közelben és ha rajtunk van a ruha, akkor be fog engedni a tiltott zónába. Ne nagyon totojázzunk ha egyszer megkaptuk az engedélyt, mert innentől kezdve bizony limitálva lesz az időnk. Gyorsan keressük meg a másik botanikust és adjuk oda neki a vegyszert. Ne felejtsük el felhívni a figyelmét arra az apró tényre, hogy az hidegben sokkal jobban működik. Meg is ígéri, hogy addig nem fogja használni, amíg nem érzi, hogy csökkenne a hőmérséklet.



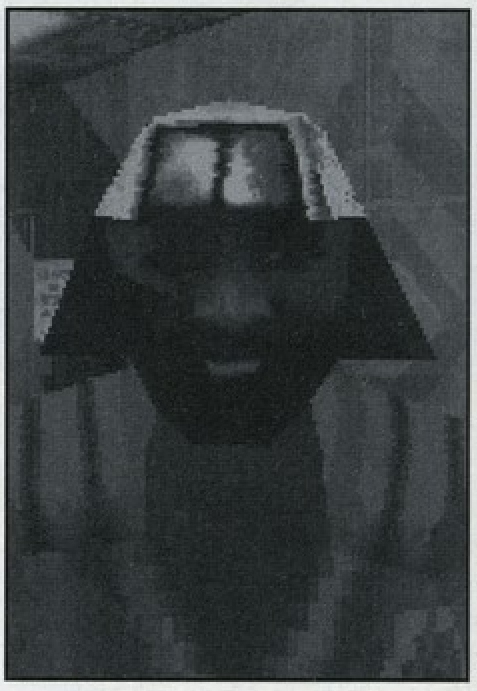
Gyorsan keressük meg a hőfokszabályzót és amikor a komputer tájékoztat arról, hogy a botanikus a helyén van, vegyük le a fűtést. A vegyszer hatására a sugárzás szintje rohamosan csökkenni kezdett. Ezzel egyidőben feloldották a teleportok zárlatát is. Most már nincs akadálya, hogy felkeressük a Star laboratóriumot. Itt elegyedjünk beszédbe az egyik tudóssal, aki meglepő következtetésre jutott. Titokzatos jeleket fogtak a Nap irányából. Minden jel arra mutat, hogy valaki vagy valami kommunikálni próbál a bázissal. A gond csak az, hogy a jelek forrása egyértelműen a Nap.

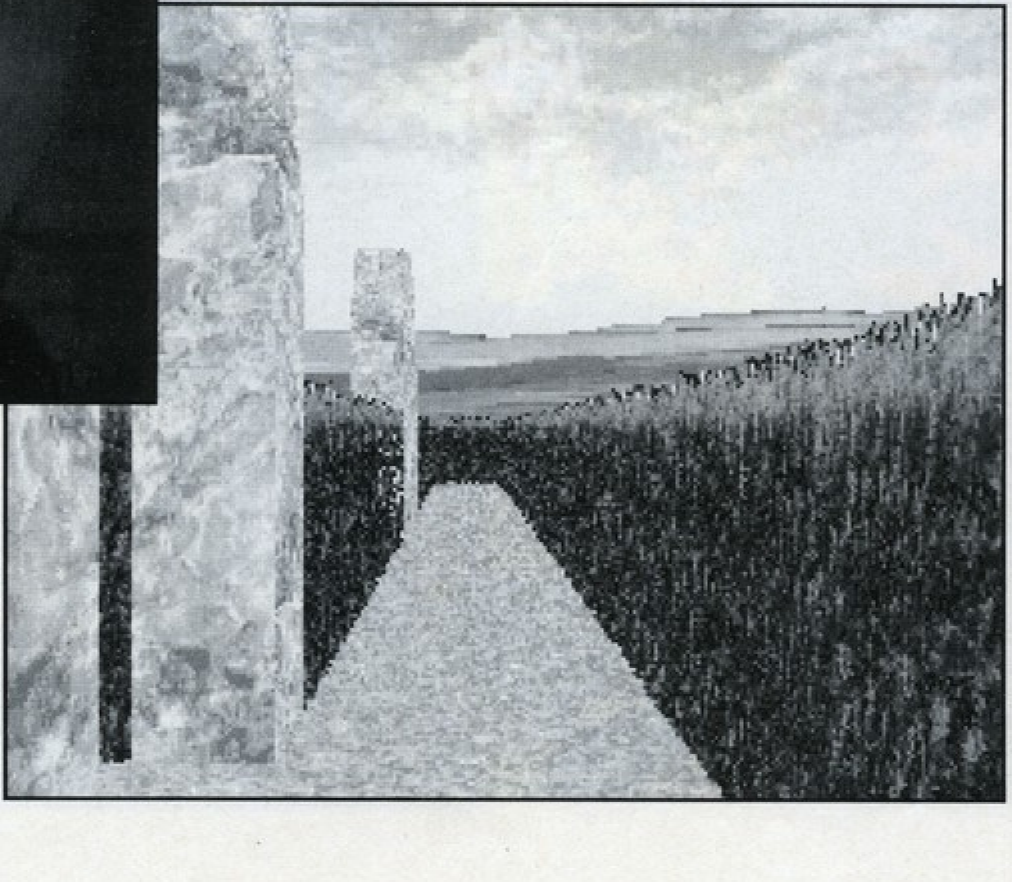
Az új információkkal a tarsolyunkban keressük fel Suzie-t, a hajó számítógépét. Közöljük vele, hogy a Nap kommunikálni próbál a hajóval. Megtudjuk, hogy ő már jó ideje tud a dologról, csak eddig még nem tudta megfejteni a kódot. Szerinte ugyanis létezik egy életforma, mely képes megélni a Nap felszínén. Adva van tehát a feladat, meg kell fejtenünk az ismeretlen létforma kódját.

Ehhez igénybe kell vennünk a főnavigátor segítségét. A szobájában találhatunk egy könyvet a földön a vakok írásával. Scenneljük be a könyvet, majd térjünk vissza a számítógéphez. Innentől kezdve felgyorsulnak egy kicsit az események. Suzie megfejti a kódot, ezt követően pedig kapcsolatba kerül az idegen fajjal, akik segítenek elhárítani a katasztrófát. Minden jó, ha jó a vége, nem fogunk megsülni.

Nos igen, azt hiszem, hogy ebben a hónapban nem a Sentient lesz a hónap játéka. Kár ilyen programot a piacra dobni, csak lejáratja magát a Psygnosis. Messze kerülje el minden igazi kalandozó, mert nem éri meg a ráfordított időt, pénzt meg egyenesen vétek kiadni érte.

Mocsy





PC GURU

67%

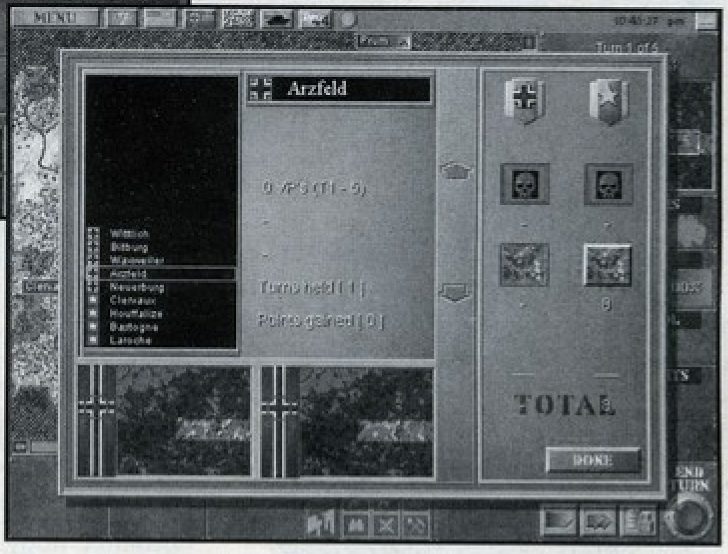
Ennyi felesleges szabadidőm azért nincs!

Ardennes 1944

A halál ötven órája

A második világháború talán legismertebb ellentámadását indították a németek 1944 decemberében. Hitler parancsára megindultak a német páncélosok és sikeresen áttörték az amerikai vonalakat. A németek még egyszer, utoljára használhatták a kedvenc taktikájukat, a villámháborút. Ez a stílus már nagyon sokszor kisegítette a németeket a háború során, és a támadás első napjaiban úgy látszott megint bejön. A háborút azonban már Sztálingrádnál elveszítették.

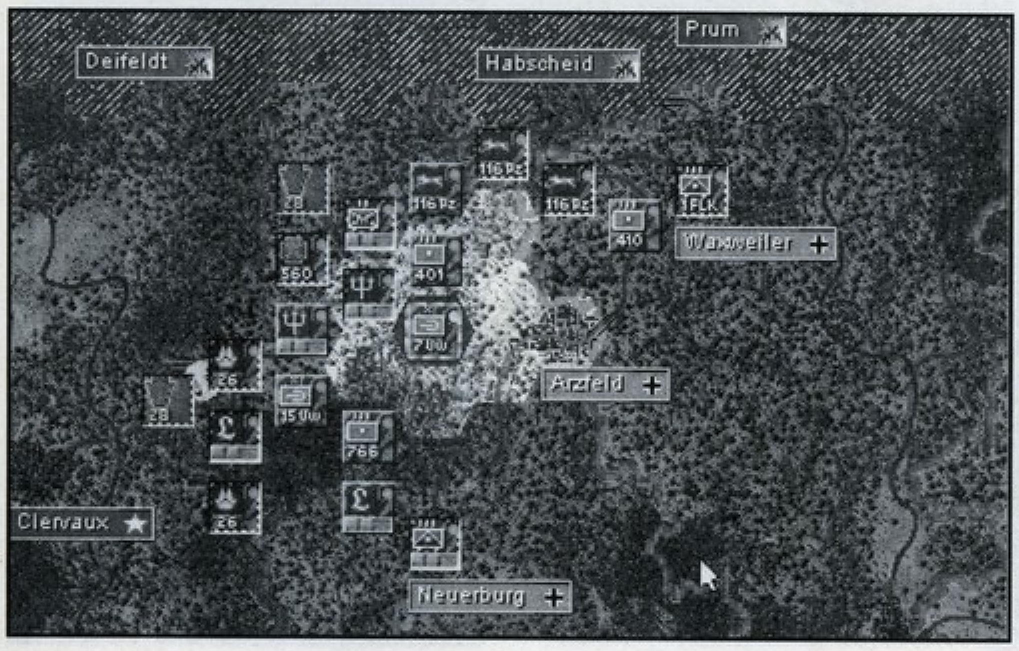
Az SSI új programja, az Ardenneki csatát próbálja meg feldolgozni. A játékban nyolc scenarión keresztül hadakozhatunk a szövetséges csapatokkal. Persze igény szerint választhatjuk az angolszász csapatokat is, bár az közel sem akkora kihívás. Maga a program csak a kőkemény stratégáknak fog igazán tetszeni, mivel egy kicsit túl lett bonyolítva. Talán emlékeznek még néhányan a C-64-es hőskorból az Arnheim című programra. Engem igencsak arra emlékeztetett a játék. Én csak azon lepődtem meg, hogy az SSI tud ennél sokkal szebb grafikát is produkálni. Gondoljunk csak a Panzer sorozatra. Nem igazán hiszem, hogy nagyobb játékosbázisa lenne egy ilyen úgynevezett csontstratégiának. Itt aztán minden figyelmünket le fogja kötni az egységek irányítása és a statisztikák figyelése. A program készítői annyira belemelegedtek a fejlesztésbe, hogy még a csapatok eredeti parancsnokainak a fényképét is bedigitalizálták. Apropóként még rövid áttekintést is kapunk a parancsnokról és az általa vezetett csapatról. A történelmi hűséggel tehát nem igazán lesznek problémáink. Akinek igazán megtetszett a program, annak a figyelmébe ajánlom a legújabb CD GURU-t, melyen rajta lesz egy demo. Itt Bastogne városát kell elfoglalnunk a németekkel.



Egy ilyen kaliberű program sajnos csak nagyon szűk réteghez szól. Ezek a játékok gyakran elveszítik szem elől a számítógépes játékok által kitűzött célt, vagyis azt, hogy szórakoztasson. Nem vonom kétségbe, hogy van néhány olyan fanatikus, aki ezekre a kissé száraz dolgokra bukik, de azért be kell mindenkinek látni, hogy a jövő mégis azoké a játékoké, amelyek képesek nagy tömegek fantáziáját megmozgatni.

Nem kell félreérteni, mivel az Ardennes valószínűleg egy nagyon jó játék lesz, de szigorúan csak a maga kategóriájában. Nem árt belegondolni abba, hogy a mai PC-k teljesítménye már lehetővé teszi a garafikai lehetőségek sokkal tágabb alkalmazását. Ez volt az a pont, ahol én a legnagyobb hiányosságot tapasztaltam. Nem igazán tudom beleélni magam egy tankcsata kellős közepébe, ahol a páncélosokat kék téglalapok, a gyalogosokat pedig zöld háromszögek jelképezik. A Panzer General és a Battle Isle sorozat ezért lett akkora siker, ott bizony nem csak az agyunk volt elfoglalva, hanem a szemünk is gyönyörködhetett. A kettő párosítása szerintem az ideális megoldás. Az Ardennes egyébként Windows 95 alá készült kizárólag, bár ezt semmi sem indokolja igazából. A bonyolultságára talán a legjellemzőbb példa a harcrenszer. Egy halom támadási opciót megadhatunk, még azt is beállíthatjuk, hogy milyen testtartásban tüzeljenek a katonáink. Ez azért betesz egy kicsit a pergő játékmenetnek. A program néhány héten belül meg fog jelenni, akkor majd egy részletesebb ismertetőt is fogunk tudni adni.

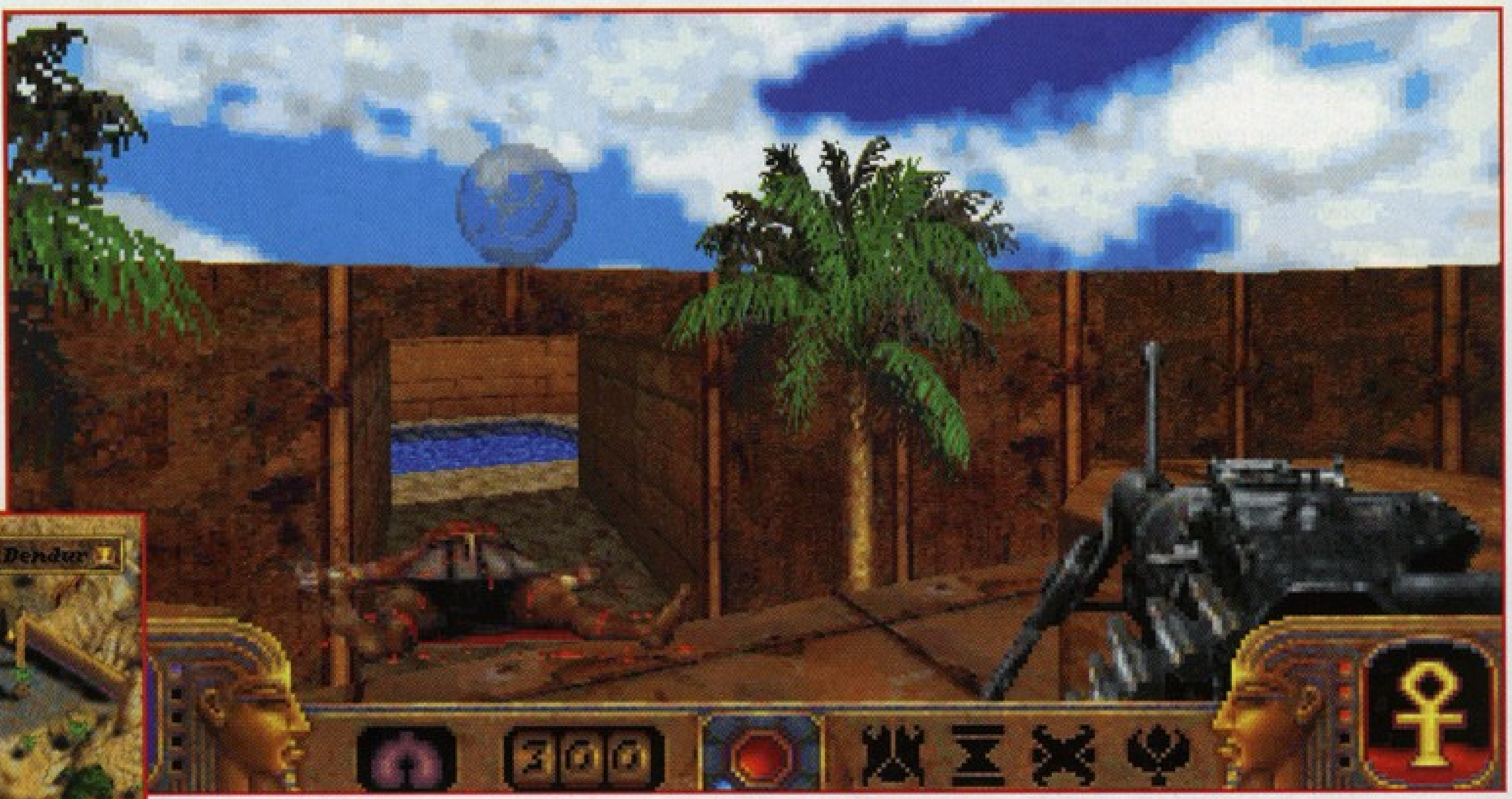
Mocsy



Exhumed

Kiástam egy múmiát, nem ereszt...

BMG
2xCD, 486DX4-66, MS-DOS 6.22, 8MB RAM, 38MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Volt már ilyen klón, olyan klón, meg amolyan klón. Nos, természetesen a DOOM utánérzésekről van szó, mely hasonlat

egy kicsit sántít, ugyanis az Exhumed egy az egyben a Duke Nukem 3D engine-jére építkezik. Bár ettől még klón természetesen.

Lássuk tehát az új csodát, mélyedjünk bele a régészet és az egyiptomi múmiák korába. A történet szerint egy kutató csoport egy eddig teljesen feltáratlan régészeti leletre bukkant. A kutatók a sírkamrák és átláthatatlan labirintusok felderítése közben mindenfajta szörnyszülött lényre bukkantak és persze mi voltunk az egyedüli legények a vidéken, akiket be lehetett fogni a nemes feladatra, hogy ezeket a lényeket elpusztítsuk.

A kissé együgyű történet egy teljesen szokványos játékot takar, de egy-két olyan újítás van benne, amit még nem láttunk máshol. Mielőtt belemélyednénk a játék rejtelmeibe fel szeretném hívni mindenkinek a figyelmét, hogy csak mazochistáknak és nagy lelkierőkvel rendelkezőknek ajánlott az Exhumed, ugyanis arról van szó, hogy a szokásos módon nem lehet menteni a játékban. A játéktér helyszínekre van bontva, melyek között nem lehet menteni, kivéve egy lehetőséget, amit egy kis arany scarabeus bogár jelképez. Ha a 3 életünkből egy elveszik (magyarul meghalunk), akkor az utolsónak megérintett scarabeus mellett látjuk meg ismét a napvilágot. Ne is reménykedjünk abban, hogy ha teljesen kilépünk a játékból, akkor is él ez a poén, ilyenkor teljesen elölről kell kezdeni a szintet. Jó nem?

Mint minden hasonló játékban, itt is az első kérdésünk az, hogy mivel is lehet lőni. Nos, a helyszínekhez igazodva van itt minden ami szem szájnak ingere. Az alapfegyverünket egy jókora bozótvágó kés jelképezi, igazából nem sok hasznát fogjuk látni, mert eléggé gyengécskére sikeredett. A lőfegyverek közül egy egyszerű pisztoly és egy M-60-as boldog tulajdonosai lehetünk. Ezek már egy fokkal jobbak, az M-60-sal már elég szépen lehet irtani, csak győzzük lőszerrel. A hagyományosnak mondott lőszerek közül még a lángszóró és némi gránátok állnak a rendelkezésünkre. Mindkettő rendeltetésére még a csirkék is hamar rájöhetnek. Jöjjenek ezután az extra fegyverek, gondolom mindenki inkább erre kíváncsi. Nos, ezek közül az első a Cobra Staff, mely segítségével egy mérgezett kobrát lőhetünk ki. A fegyver érdekessége az, hogy megkeresi az áldozatot, de

ha nem talál ilyet visszatér hozzánk. Az utolsó fegyver a Manacle of Ra hangzatos névre hallgat és némi fényeffektust idéz elő, minek hatására általában elhaláloznak ellenfeleink. A fegyverekhez természetesen lőszer is jár, kivéve az utolsót, mellyel a speciális szem szimbólumig kell elfáradnunk, ha fel akarjuk tölteni.

A felvehető tárgyak sora már egy kicsit hosszabb. Először is az életenergiánk növelésére szolgáló növények, valamint a piros löttyel teli kehely következik. Ezt követi a bíbor (mágia), valamint a zöld kehely, mely utóbbit érdemes elkerülni, mert pont ellentétes hatású, mint a piros társa. Kulcsok nélkül sem igazán játszhatnánk a játékban, így aztán 4 tárgyat találhatunk, melyek az Erőt, a Földet, az Időt és a Háborút szimbolizálják, meg mellesleg egy-egy központi ajtó kinyitására szolgálnak. Ide tartozik még az egyes lelőtt ellenfeleink felett megjelenő kis gömb, mely szintén a mágiánkat

növeli. Kissé érdekesebbek lesznek a mágikus tárgyak. Ezek közül az első a mágikus fáklya, mely a sötétség ellen nagyon hasznos. A következő egy szív, mely maximumra emeli a health-unkat. Egy kocsányon lógó szemmel is találkozhatunk, mely bizonyos fokú láthatatlanságot eredményez, de nem mindegyik teremtménnyel szemben. Találhatunk egy maszkot is, mely a víz alatti közlekedésben lehet segítségünkre. Az egyik leghasználhatóbb tárgy egy mágikus kéz, mely ugyan elhasználja a manánk 50%-át, azonban megnöveli fegyvereink hatékonyságát és a tűzgyorsaságot, már amelyiknél ez lehetséges. Már csak 2 extra tárgy maradt hátra, az egyik egy scarabeus, mely teljes mágikus energiát ad, a másig pedig egy meditáló guru (yesss!), mely egy extra élettel gazdagít minket.

Most, hogy kiveséztük a tárgyakat, következzenek ellenfeleink. A legtöbbször a pókokkal fogunk találkozni. Ne becsüljük le őket, mert igencsak veszélyesek, hiszen fel-le pattognak a plafon és a padló között, ráadásul karddal igen nehéz kiirtani őket. A másik népszerű ellenfél a patkányok közé való. Engem igazából egyetlen egyszer sem harapott meg ilyen állatka, de azért jobb elkerülni őket. Arra vigyázzunk, hogy a falak alján levő lyukakban is tudnak közlekedni, így érhetnek meglepetések. A következő koma már egy kicsit húzósabb. Anubis képében kerget minket és csinos kis elektromos gömböket lövöldöz felénk, de egy-két melllövés könnyen eltérítheti gonosz szándékától. Mint már bizonyára kitaláltátok, néha a víz alá is le kell buknunk. Itt vannak kedvenceink, a piranha-k. Ismét visszatérve a szárazföldi lényekhez a múmiák és a Guardians of Bast névre hallgató csinos fürdőruhás cicák maradnak. Az előbbiek is már érdekes dolgokat tudnak művelni velünk, hiszen a sima halálfejes lövedékünk is jócskán lerombolja állapotunkat, de a piros lövedékek elől mindenképpen bújjunk el, mert ezek minket is múmiává változtatnak és ilyenkor védetlenek vagyunk a

támadásokkal szemben. A cica pedig maga a veszedelem, még véletlenül se engedjük a közelünkbe.

Így a végefelé egy-két tipp következik, hogy mit és hogyan érdemes csinálni a játékban.

– a víz alatt közlekedve mindig próbáljuk meg útba ejteni a csinos kis oxigén kupacokat, melyek szerencsére sohasem fogynak el.

– szintén a vízhez kapcsolódik az a remek dolog, hogy nem működnek a komolyabb fegyvereink itt, így marad a kard.

– ha látunk egy égő tüzet, ami egy fejszerű valamin ég, mindenképpen pörköljünk oda, mert ezek robbannak. Érdekes dolgokat lehet így találni.

– a mozgatható köveket használjuk, mert így lesz elérhető egy-két aranyos dolog.

– a jól bevált strafe működik, használjuk előszeretettel, mert ellenfeleink nemigazán intelligensek.

- ahol láthatólag nagyon sok ellenfél van oda inkább egy gránátot dobjunk, mert evvel kevesebbet vesztünk, mint ha ellövöldöznénk egy egész tárnyi lőszert.

– készüljünk fel mindig a tárcserékre, mert ilyenkor teljesen védetlenek vagyunk. A strafe ilyenkor nagyon jól jöhet amíg belekerül az új muníció a gépbe.

Egy valamit hiányoltam igazából a játékból. Ezt a valamit úgy hívják, hogy változatosság. Igaz, hogy jó volt látni a szép textúrákat SVGA-ban, a kék eget és igazán üdítő volt a fák zöldje a Quake stílusú barnaság után, azonban szerintem túl egyszerű lett a játék. Persze az egyszerűség mellé társul a nehézség is, amire úgy látszik nagy hangsúlyt fektettek a fiúk. Nem biztos, hogy szerencsés volt ez a dolog, hiszen tudvalevőleg senki nem szeret mondjuk takarékoskodni a lőszerrel. Egyébként nem rossz, de ez a logikátlan save rendszer nagyon rányomja a bélyegét a játék egészére.

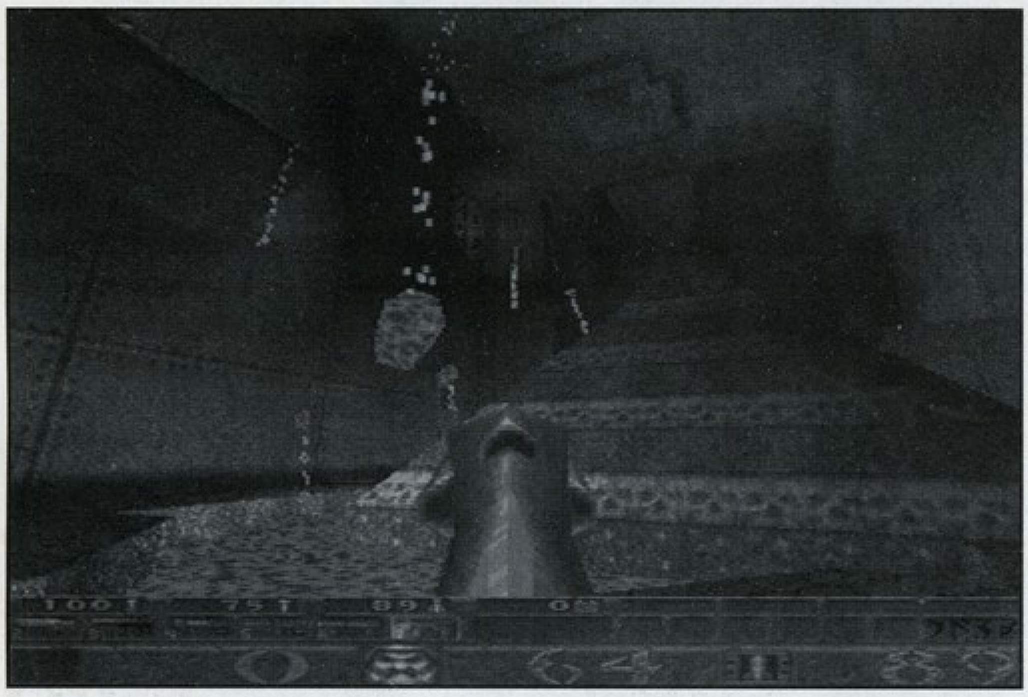
Bear™

PC GURU

88%

Egy klón, más semmi.

Netgames
Avagy a hálózat megszállottjai



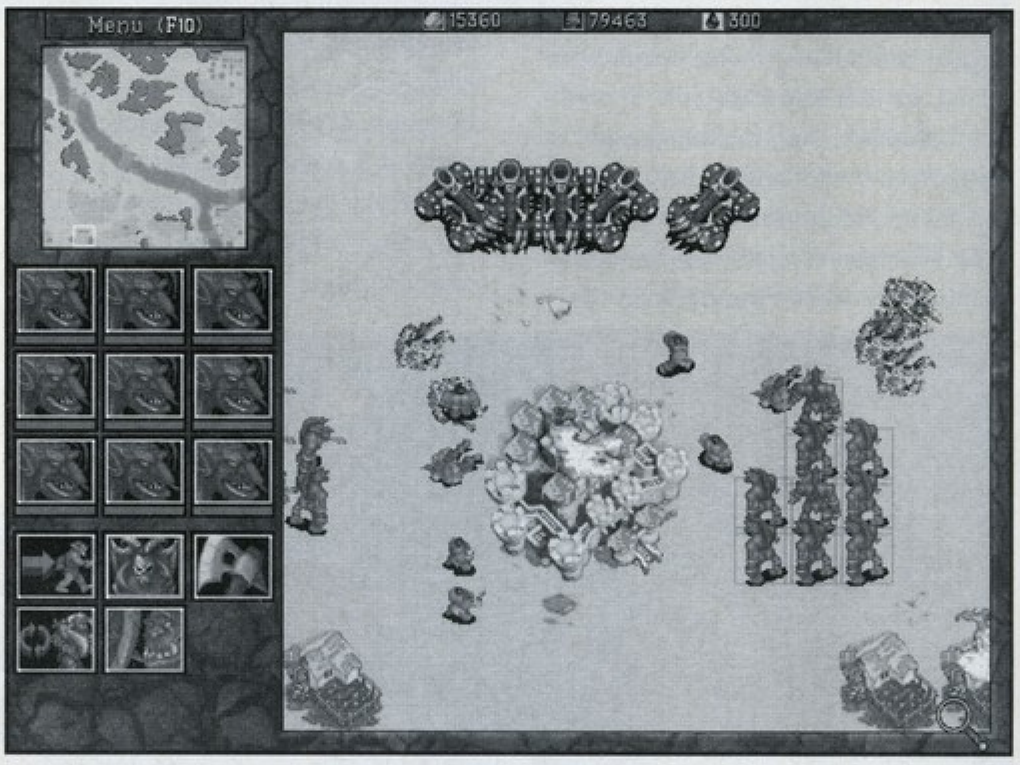
Napról napra gyarapodik azok száma, akik hozzáférnek az Internetenhez. A legtöbben adatokat, információkat keresnek, leveleznek, vagy csupán munkájukat végzik. Ám egy nem is olyan szűk réteg olyan kihívások miatt megy fel, ami csak itt elérhető és megfizethető. A Neten játszható multiplayer játékok megszállottjairól van szó, akik időt és pénzt nem kímélve, szinte szó szerint lógnak a hálózat csapdájában. Magam is benn ragadtam egy ilyen hálóban, de talán még nem vagyok reménytelen eset...

MIÉRTEK ÉS HOGYANOK

Sokaknak nincs lehetőségük másokkal játszani sem hálózatban sem modemen. Talán mert kevés ismerősük van, vagy csupán tapasztalatlanok. Egy talpraesett ember gyorsan áthidalja ezeket a problémákat, ám nem mindenki. Az Interneten való játék új távlatokat nyit. Egyrészt mert a fix, helyi tarifáért akár Amerikába csöppent barátoddal is játszhatsz, másrészt mert új ismeretségeket, barátokat (és ellenségeket) szerezhetsz.

Mindenek előtt szükséged lesz magára az adott szoftverre, hogy játszhass. Nem árt egy kicsit gyakorolni sem, hacsak nem akarod a kudarcélményeidet gazdagítani. Annál is inkább, mert a legtöbb multiplayer game-ben a másik ellen és nem vele együtt teheted magad próbára. A multiplayer játék részben azoknak való, akiknek a gép már nem ellenfél (pl. Warcraft). Persze ez annyira más kihívás, hogy nem kell feltétlenül előzetes single player tapasztalat, de a játék kezelését hasznos ismerni.

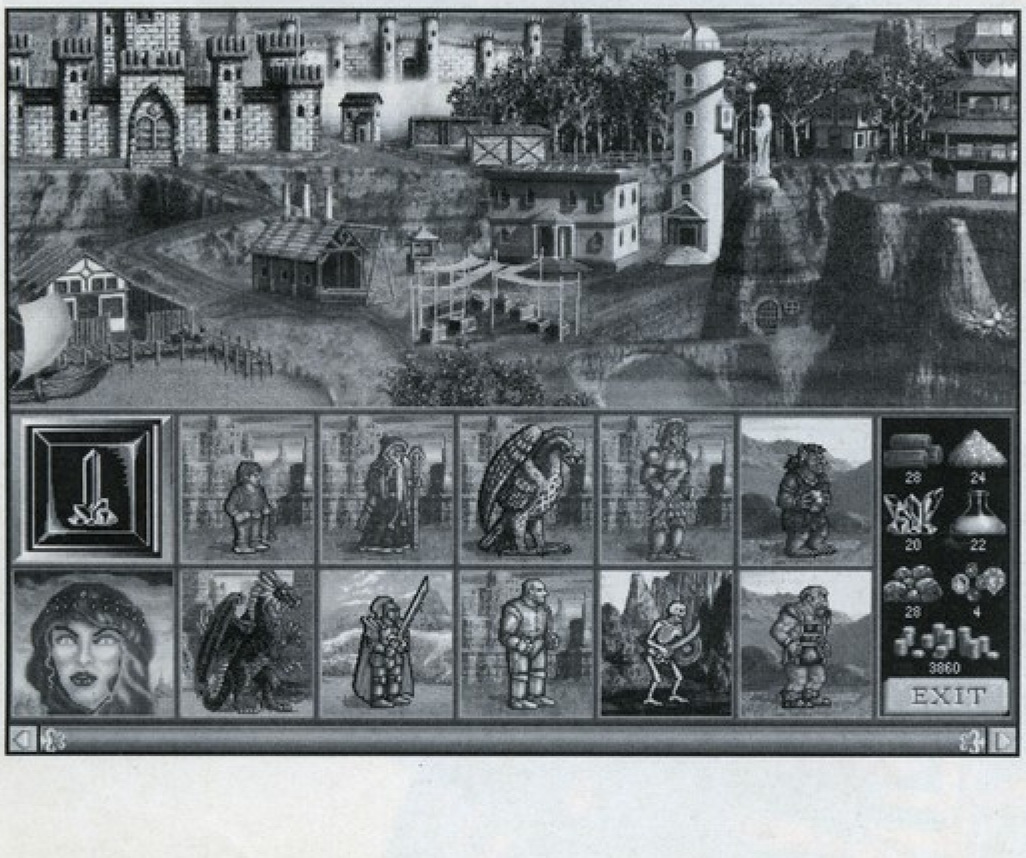
Az Interneten rengeteg szerver várja a játékosokat és szerencsére a játékok egyre nagyobb százaléka



teljesen ingyenes (persze a telefonszámla az ketyeg). A legjobb általános site amit kikutattam nektek, a következő címen található: www.gamewar.com. Innen rengeteg helyre eljuthattok, ugyanakkor itt helyben is tengernyi adat és játéklehetőség van. Elég jó site még a www.netgames.org és ha a Yahoo-n (www.yahoo.com) a Computer Games-ben rákerestek a multiplayer szóra, megdöbbentő mennyiségű helyet találhattok. A legkülönfélébb játékokhoz várnak stratégiai tanácsok, tapasztalatok, randevúk, cheatek (bár ezek használata általában tiltott), tippek és modempartnerek. Például a Diablo játékosok guild-ekbe keztek el tömörülni, ami egy sajátos védszövetséget és baráti társaságot is jelent. Szerintem csúcs.

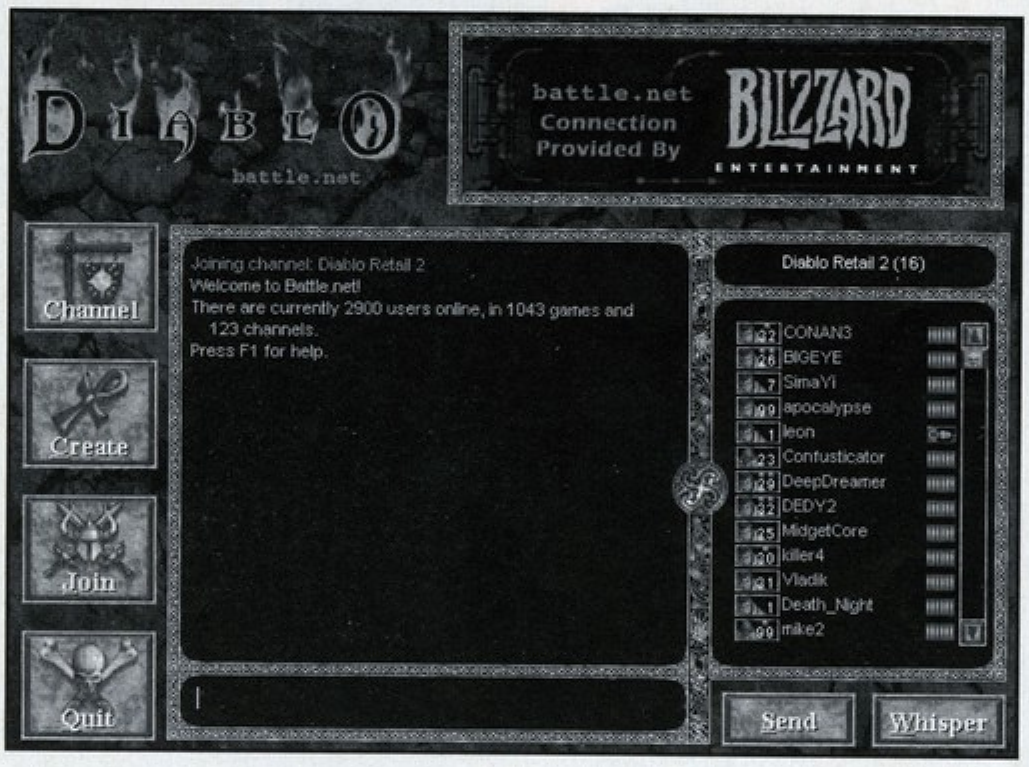
A KÍNÁLAT

A felsorakoztatott kínálat lenyűgöző. Az összes játék felsorolását nem vállalhatom, de eddig csaknem százat találtam, köztük: Quake, Descent, Shadow Warrior, X-Wind vs Tie, Red Alert, Orion 2, Terminal Velocity, Outlaws, Diablo, Warcraft, Starcraft, Doom, Duke Nukem, EF2000, Lords of the Realms 2, Monopoly, Nascar, Mechwarrior 2, Hexen, Heroes of Might and Magic 2, Blood, Risk, Warwind, ...



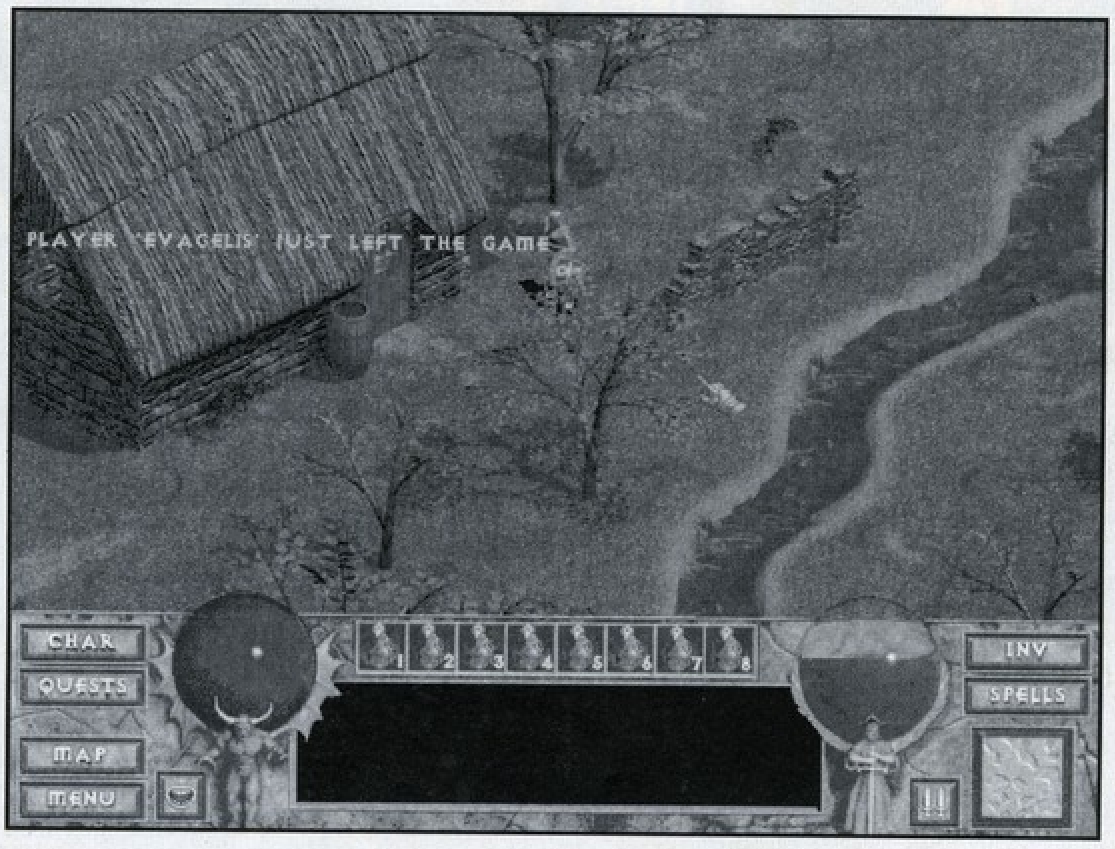
SZEMÉLYES TAPASZTALATAIM - BATTLE.NET

Mivel jómagam csupán a Diablo-t próbáltam ebben a formában, erről

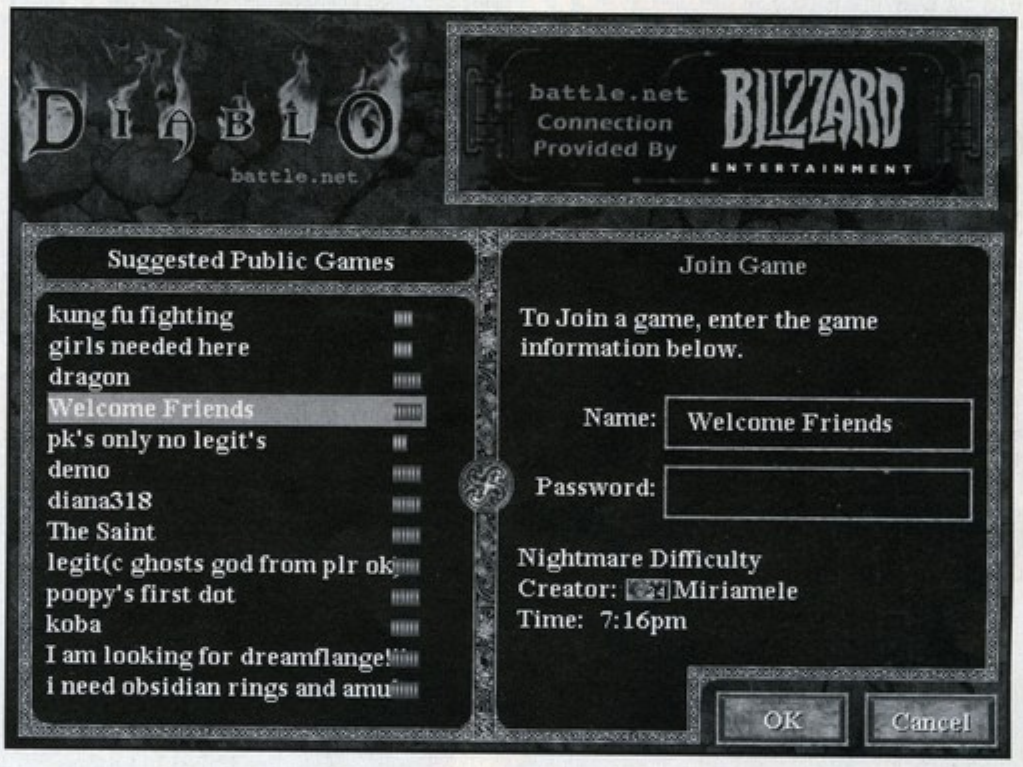


tudok bővebb felvilágosítást adni. A single player verziót sajnos elég hamar végig lehet játszani, mindhárom karakter végigpróbálása maximum egy hét lehet. Ha viszont már megvan ez a remek program, ne pihenjen a polcon, nem igaz?! Amint megvan az összeköttetés a Net-tel, indíthatod a programot. A Diablo automatikusan felsuhan a Battle.net-re, ha a multiplayer opcióban azt választod. Hosszabb-rövidebb idő alatt megkeresi a leggyorsabb szervert és már fent is vagy. Ez egy egész más világ. A Battle.net főképernyőjén láthatod a főbb adatokat. Tegnap például 4116 felhasználó volt fent 1433 játékban. Gondolhatod, tiszta őrültek háza. A frissen érkezettek a várólistán pihennek, amíg el nem döntik hova lépnek tovább. Itt lehet kicsit beszélgetni, bár tapasztalataim szerint a legtöbb fickó csak a haverjainak válaszol. Ha kiszuszogtad magad, akkor attól függően hogy mit akarsz csinálni, választhatsz. A Join aktiválásával egy új képernyőre jutsz. Itt láthatod milyen publikus játékokat ajánl a szerver. Ez a Te karaktered szintjétől függ, általában nagyjából azonos szintű játékosok által kreáltakat sorol fel. Végigböngészheted őket, mindegyikről megtalálod ki csinálta a játékot és milyen fokozatú. Sokan adnak a játéknak olyan nevet, ami utal arra, milyen céllal vannak fent pl. Elixirs wanted, Need Demonspike, stb. Először nem szívesen vág bele egy ilyenbe az ember, de úgyis a szerencsétől is függ kikkel hoz össze a sors. Aki gondolja a Create paranccsal csináljon saját játékot. Ha password-öt is megadsz, akkor a játék priváttá válik, csak az tud majd bemenni aki tudja a jelszót. Ennek akkor van értelme, ha fix időpontra a barátaiddal beszélsz meg fent randevút. Mondjuk a Sivan játék dragon jelszóval nem jelentett gondot senkinek, privát létére pillanatok alatt betelt.

Ha már beléptél a játékba rögtön közlik veled milyen karakterek küzdenek bent. Általában hamar felveszik veled a kapcsolatot és ha szerencséd van, jó társaságot fogsz ki. Azonban vigyázat, a Diablo-ban is lehet egymás ellen játszani, ehhez csak a jobb alsó fertályon található két pici, alapállapotban párhuzamos kardra kell ráklikkelni. Ekkor már a dolog vérre megy, nemcsak a szörnyek, hanem egymás ellen is. Én ezt személy szerint nem kedvelem, de sokan űzik ezt a sportot és a hullákat természetesen kifosztják. Néhány hírhedt killerről egy pár szót. A júniusi csúcsadatok szerint a gyilkosok toplistájának vezetője insaneclown, aki már csaknem ötszáz karaktert ölt meg. Körülbelül négyszáz fül megszerzése öregbíti Earnecklace hírnevét és Blakmagik is rendszeresen szedi áldozatait. Ez a mágus is csaknem négyszáz embert nyírt ki eddig! Szóval vigyázzatok! Ha véletlenül vagy szándékosan megölnek, jó szándékú társaid feléleszthetnek (resurrect scroll használatával), de ha nincs szerencséd éppen úgy ki is foszthatnak. Mindig újra kezdheted a városban, kérdés hogy minden cucc nélkül képes vagy e visszaszerezni, ami a Tied.



Jó tudni. Sokan amint elérik a harmincas szintet nagyon bátran lerohannak a hell fokozat mélyebb



rétegeibe és hamar ki is fekszenek. Minél többen játszanak, annál több szörny jön és tényleg össze kell fogni, hogy életben maradjatok. Ideális esetben hárman játszanak (négy játékossal tapasztalataim szerint több a gond, gyakoribb az akadozás vagy hogy a szerver egyszerűen kidob valakit) és nem mászkálnak szét, mint a pók a falon, hanem szinte lépésről lépésre haladnak. Mondjuk a harcosokkal nem szokott gond lenni, de az íjászok és a mágusok már könnyebben megsebzik társaikat. Én is kifektettem néha a társaimat a Chain Lightning-ok áradatával, de ilyenkor lelkiismeretesen fel is támasztom őket. Néha tényleg nincs más megoldás...

Játék közben persze, nyugodtabb időkben rengeteget lehet beszélgetni és ha valakikkel jobban összejössz, randikat is megbeszélhettek. Milyen fantasztikus, nem?! Én is nyomultam egy ausztrál és egy amerikai sráccal, igaz amikor először beírtam, hogy Magyarországról (Hungary) játszom, nem értették, azt hitték éhes (hungry) vagyok, csak elírtam. Vannak olyan játékosok, akik letesztelik az újonnan érkezetteket, mennyire becsületesek, cheatelnek-e, lopnak-e, stb. Ki-ki viselkedjen lelkiismerete és beállítottsága szerint.

Aki hozzáfér és megengedheti magának ezt a játékformát, az feltétlenül próbálja ki! Egészen más ilyen nemzetközi „mezőnyben" játszani, új emberekkel megismerkedni és szerencsét próbálni. Aki szívesen találkozna velem a Battle.net-en, annak megsúgom, hogy Csiribee néven játszom, általában hétvégén, éjszakánként. Legtöbbször buborek vagy shivan néven kreálok játékot, mostanában már csak hell fokozatban.

Lily

www.macroda.hu - hírek, információk, tanácsadás - www.macroda.hu

MACRODA
http://www.macroda.hu

ASUS

Az ASUS alaplapok kizárólagos disztributora a MACRODA KFT.

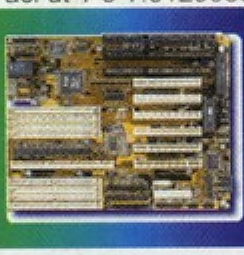
Budapest Attila u. 63.
Tel: 214-2392 Fax: 155-5173

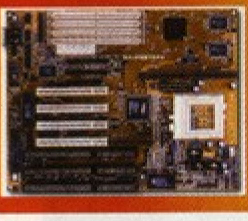
Viszonteladók!
ASUS alaplapok nagyker áron kaphatóak partnereinknél

ANSAN Kft Bp. Irinyi u. 39. T:2096025
EST Kft Bp. Rákosi út 61 T:4051681
RAMIRIS Kft Bp. Váci út 1-3 T:3129085

VX97
Intel 430VX
20.900 Ft

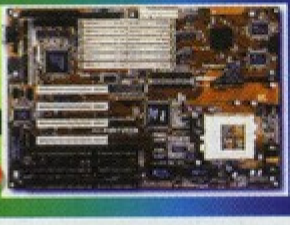
P65UP5
Dual Pentium CPU kártyával
66.100 Ft

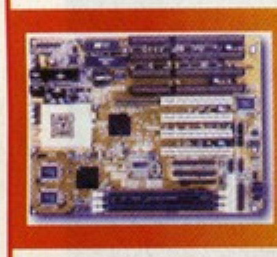




T2P4
Intel 430HX
27.300 Ft

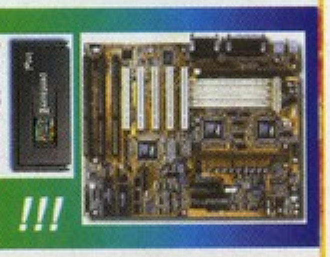
T2P4S
Intel 430HX
Ultra Wide SCSI
55.900 Ft



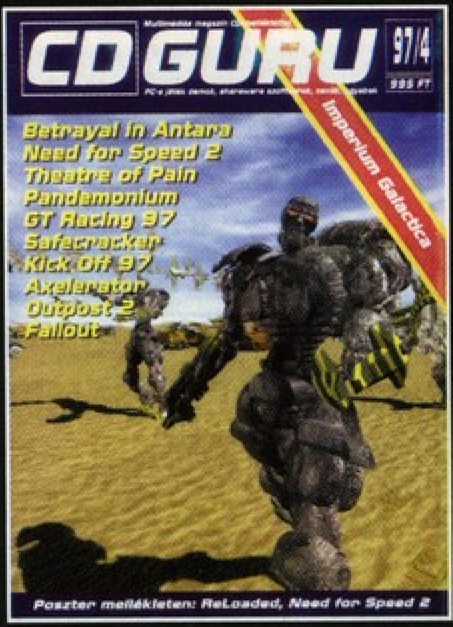


TX97
Intel 430TX
33.900 Ft

KN97
Intel Pentium II
266MHz CPU-val
219.900Ft !!!



Az árak ÁFA nélkül értendőek
!! MACRODA utalvány az Ajándék oldalon !!



MEGJELENT

a legújabb

CD GURU!

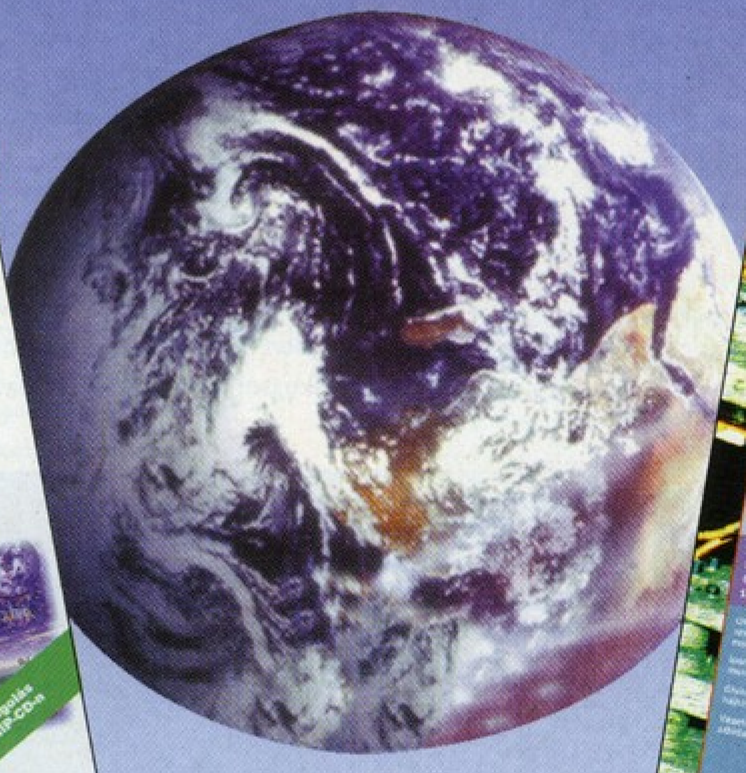
ízelítő a tartalomból:

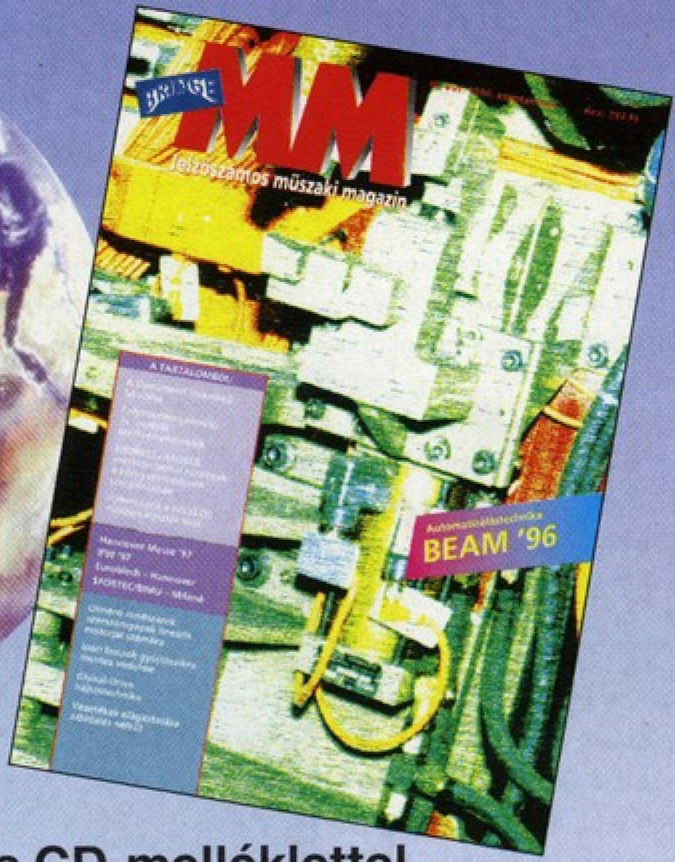
Axelerator (W95) • Atomic Bomberman (W95)
Betrayal in Antara (W95) • Cyber Cube (W95)
Dynamite Billy • Esoteria 3 (W95)
Exile 3 (W95) • Exterme Assault
Fallout (W95) • Flight Action (W95)
Goman (W95) • GT 97 Racing
History of the World (W95) • Imperium Galactica
Kick Off 97 • Lameduke • Madspace • Motor Racer
(W95) • Need for Speed 2 (W95) • Outpost 2 (W95)
Pain • Pandemonium (W95) • Safecracker (W95)
Shadow Warrior • Swing
The Ardennek Offensive (W95) • ZAR
WipeOut 2097 XL (W95)

37 shareware játék • 50 felhasználó program
17 screen saver • 1 teljes játék • 500 FAQ

és még rengeteg minden más...

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT





Fizessen elő rájuk!
CHIP Számítógép magazin – rendszeres CD-melléklettel
MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazin

Előfizetem: – a CHIP Számítógép magazint egész évre 5914 forintért ☐ fél évre 2957 forintért ☐
– az MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazint egész évre 2520 forintért ☐

Név:..
Cég neve:...
Cím:..
Előfizetés módja: csekken ☐ átutalással ☐
Előfizetés kezdete:...
Kelt:...

Vogel Publishing Kft., 1138 Budapest, Váci út 202., telefon/fax: 270-5563. Terjesztési vezető: Ali Mehdi, telefon/fax: 270-5564

GAMELAND

PC CD-ROM SHOP

GAMELAND PC CD SHOP

Megnyílt második üzletünk

a VII. ker. Erzsébet krt. 41.sz. alatt.

Tel.: 1420-468

Hihetetlen nyitási akciók csak az új üzletben!

15-50 % árengedmény minden CD-ROM-ra!

Éves tagsági féláron csak 2.000,-Ft (áfás)

A hálózatos játékok őrültjeit továbbra is várjuk az erzsébeti Csiliben.

1201 Budapest, Baross u. 55.

Tel.: 284-1471, 283-0230/36-os mellék

Vidéki vásárlók részére csomagküldés!

Kérésre ingyenes tájékoztató, árlista!

Ten Pin Alley

Kigolyózott...

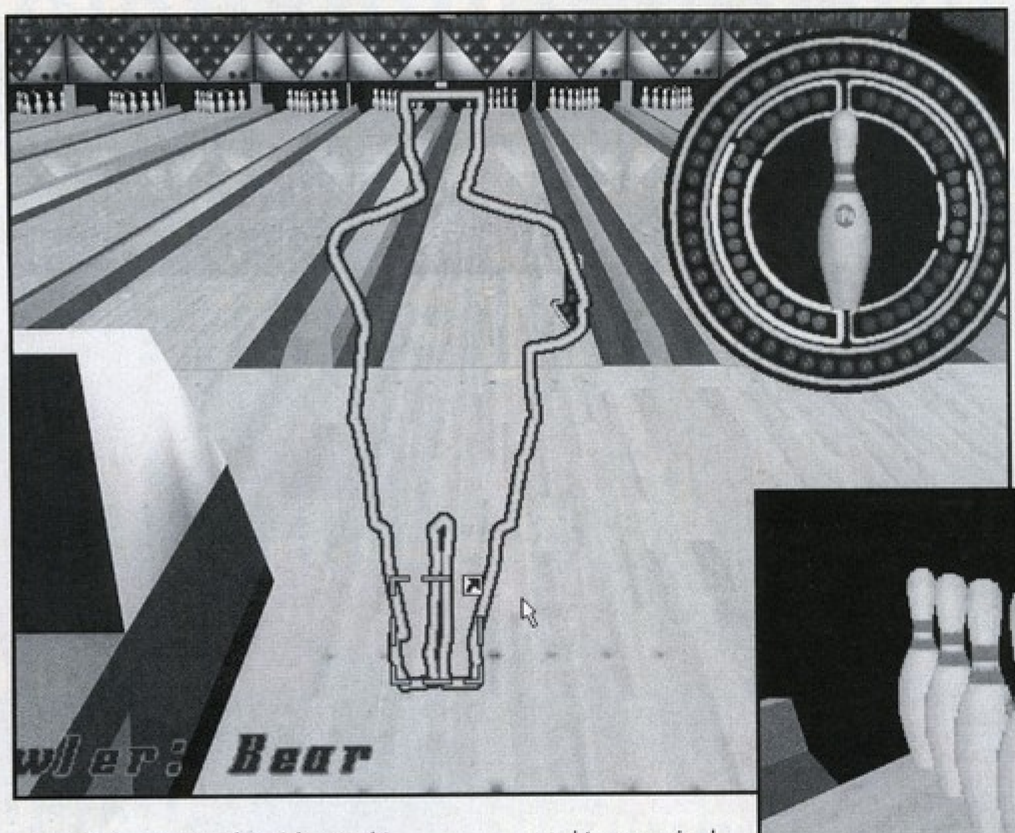
ELECTRONIC ARTS
2xCD, 486DX4-100, Win '95, SVGA, 16MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Elhatároztam, hogy feladom, beláttam végképp alkalmatlan vagyok a feladatra, melyet a hosszú évek alatt görnyedező vállam sem tud elbírni. Azért, hogy okuljatok belőle elmesélem, hogyan történt az egész.

Egy esős délután kezdődött minden, mikor is egy CD landolt a gépemben, melyen tollal ráfirkált (de rondán írnak ezek az angolok) Ten Pin Alley felirat díszelgett. Ekkor még nem tudtam mi vár rám, vigyorogva, hogy túl vagyok az előző cikkemen, melyben medvék és villámos pasik kergették egymást valami világháború nevű dolog kapcsán. Az intro és a bevezető képsorok alatt még nem történt semmi helyrehozhatatlan. Aztán megjelent a főképernyő és elmélyedtem a menükben. Volt itt mindenféle Tournament, meg többfajta pálya is, meg rengeteg ilyesmi. Ekkor már tudtam, hogy egy bowling programról van szó, hiszen egyértelműek voltak az utalások erre.

Azután meg kellett kreálnom magamat, szép zöld pólót választottam és persze egy hozzáillő fehér bőrszínt, mert ugyebár a bowlingpálya mellett sok a skinhead, hátha előrelátásomat is belekalkulálja a program a pontozásba. Kissé ugyan túlsúlyosnak nézett ki a figura, de azt gondoltam, majd leadja a mérkőzések alatt.

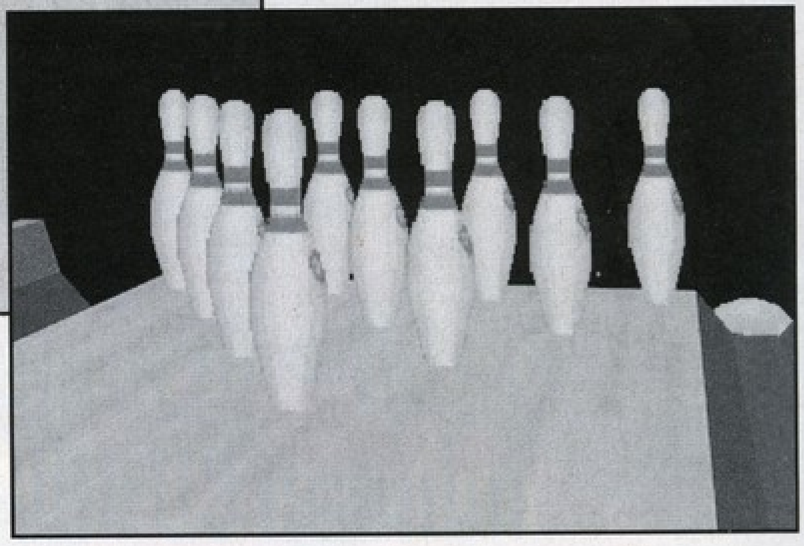
Miután mindennel végeztem rákattintottam a start, vagy GO, vagy OK, vagy valami hasonló feliratra. Bár ne tettem volna. Megjelent a pálya, meg persze én, de egy kicsit furcsa alakban, hiszen át lehetett látni rajtam. No, de sebaj, így legalább látni fogom, hogy söpröm el a golyókat.



GURU táboros tapasztalataim alapján beállítottam a figurát, majd szemügyre vettem a kép jobb oldalán lévő bonyolult mérőeszközt. Azt már az első pillanatban láttam, hogy a golyó gravitációs és navigációs pontjának megváltoztatására szolgál, azonban első ránézésre úgy gondoltam, hogy van rajta kb. 60-79 pötty, talán ennyivel még elboldogulok. Aztán megnyomtam az egérgombot. Ó szentséges golyókapkodó, bár ne tettem volna...

Következő történtek:

- a lábamra esett - kiesett a kezemből – a fejemre esett – hanyatt vágódtam – eldobtam a levegőt – beszorultak az ujjaim – kihullott a hajam ... egyszóval katasztrófa. Kemény, több órás játék után sem tudtam egyetlen egy pontot sem elérni. Pedig már a végén még a pályára is rákerült a golyó, pedig még a bábuk felé is tendált, de valahogy érdekes módon a pálya első 1-2 centijében mindig bekerült az oldalt lévő vályúba. Próbáltam trükközni. Az első sávot próbáltam kifutni hagyni (erő). Összetörte a kislábujjamat. Próbáltam a másodikkal ügyeskedni (alányúlás). A hátam mögé dobtam. Minden bizalmamat a harmadikba fektettem (csavarás). Becsavarodtam. Próbáltam kombinálni. Nem jött össze...



Idáig tartott a szomorú történetem, most itt ülök egy szövegszerkesztő előtt, hogy mint mementót megörökítsem mindenkinek és főleg az utókornak, hogy milyen csúfos véget ért a próbálkozásom a programmal. Pedig milyen szép, milyen ügyes és mégis. De a legborzasztóbb a dologban a bábuk voltak. Csak álltak ott hátul a sarokban. A golyó meg kerülgette őket, mint a 2 napos bogár matricát a fekete légy. Nem bírtam tovább nézni. Remélem Ti ügyesebbek lesztek és elbántok a gonosszal, ki golyó és bábuk képében kísért. Én levontam a következtetéseket, alkalmatlan vagyok a feladatra. Feladtam...

Bear™

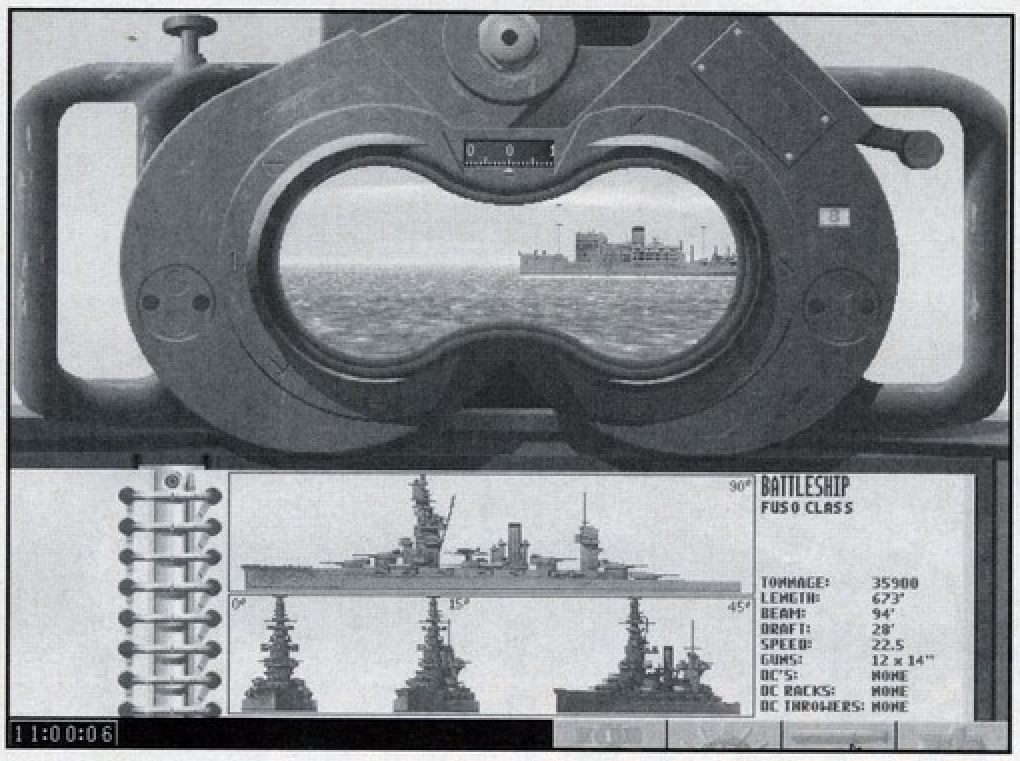
PC GURU
75%
Szép is, nehéz is, de akkor mi van?

SILENT HUNTER PATROL DISC 2

Nem fogjátok elhinni, hogy mivel lepünk meg ismételten benneteket. Még egy küldetés lemez. Hogy meglepődött mindenki!!

A második világháború egyik legkevésbé ismert, de legromantikusabb hadieszköze volt a tengeralattjáró. Filmek tucatjaiban izgulhattunk együtt a legénységgel, nehogy túl közel robbanjon hozzájuk egy mélységi bomba. Persze a lelkünk mélyén tudjuk, hogy ezeknek a heroizált helyzeteknek semmi közük sincs a valósághoz, de azért mégis jó megnézni egy ilyen filmet.

Az SSi már bizonyította néhányszor a második világháború terén szerzett tudását. Valami elképesztő korhűség jellemzi a programjaikat, bár a kivitelezés néha hagy kívánnivalót maga után. A Silent Hunter-hez ez már a második küldetéslemez.



A legfontosabb újítás egy remek scenarió editor. Lehetőségünk van az irányításunk alá vonni az összes amerikai tengeralattjárót. Mi állíthatjuk be a saját és ellenséges konvojok útirányát, sőt még a védelmét is. Persze a játék élvezetéből sokat levon az, ha egy komoly katonai konvoj védelmére csak három dzsunkát jelölünk ki. Persze lehet így is.

Változtatható továbbá az időjárás, sőt még a legénységünk tapasztalata és harci kedve is.

A bejárható területek nagysága két távol-keleti résszel bővült. Ezután már a vietnami és hong-kongi vizeken is borzolhatjuk az ellenséges hajóskapitányok idegeit.

A scenariók szerelmesei sem maradnak hoppon, 15 új feladat várja a leendő parancsnokokat.

Nem árt tudni, hogy mindkét küldetéslemez csak az eredeti játékkal együtt hajlandó elindulni, nem árt erre az aprócska dologra odafigyelni, mielőtt fizetnénk a pénztárnál.

Mocsy

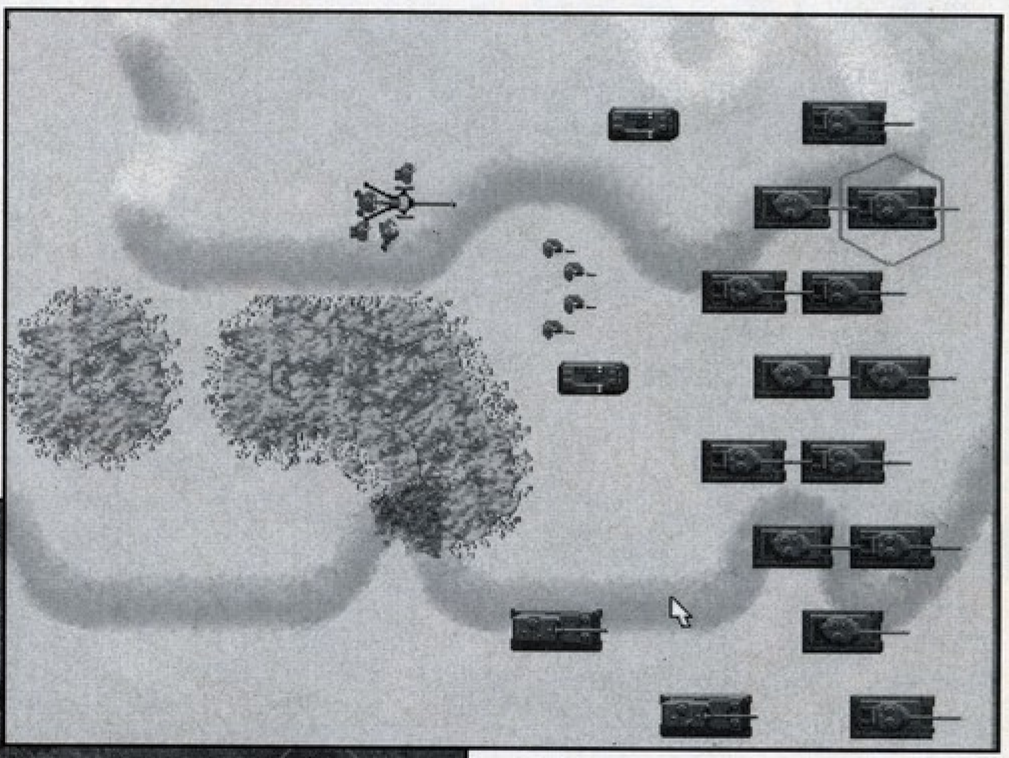
STEEL PANTHERS 2 MISSION DISK

Nem is olyan régen már írtunk a nagysikerű Steel Panthers folytatásáról. Az a rész nem okozott osztatlan sikert, mivel a stratégia kedvelők nagy része inkább a második világháborús hadműveleteket kedvelik jobban. Ennek a jegyében adta ki az SSi az immár szokásosnak mondható Mission Disk-et.

Három különböző hadjáratot és több mint harminc scenariót tartalmaz a csomag. Az első hadjáratban egy képzeletbeli inváziót kell visszavernünk. A szembenálló felek ismerősek lehetnek a mai politikai viszonyokból. Észak és Dél-Korea örök konfliktusáról van szó. A programtervezők fantáziája szerint jövőre az északiak végérvényesen dűlőre fogják vinni a vitát. Megindulnak egy elég komoly páncélos haderővel, melynek megállítása a mi feladatunk lesz.

A másik két hadjárat már egy kicsit izgalmasabb feladat lesz. Mindkettő a második világháború idején játszódik és egy-egy kevésbé ismert időszakot dolgoz fel. A dolog érdekessége az, hogy ez igazából nem is 1940-ben játszódik, hanem a '90-es években. Minden ugyanúgy történik mint akkoriban, a különbség azonban csak annyi, hogy a mai modern fegyverekkel kell ismét megvívnunk a csatáinkat. Így már egy kicsit ugye izgalmas a dolog, ugye?

Az egyikben a németek Németalföld meghódítására törekednek ismételten. Ismét szembetalálják magukat a német és brit erők. Az utolsó hadjáratban a franciák kapják a főszerepet. Válaszul Lengyelország lerohanására, a franciák mélyen benyomulnak a Ruhr-vidékre. Képesek lesznek megállítani a német agresszorokat, avagy ismét az egész világ lángba borul?



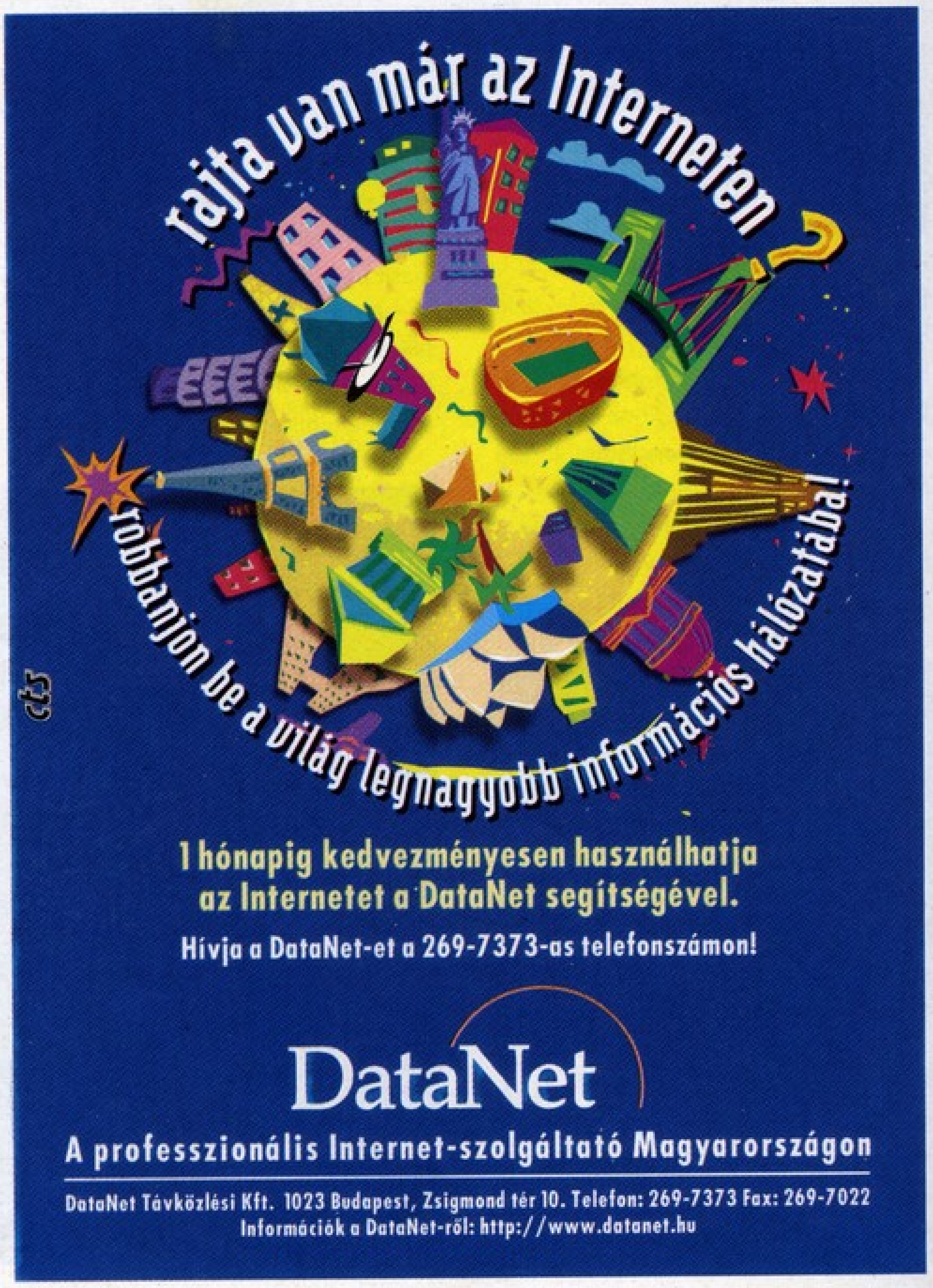
Aki szerette az alapjátékot az nyugodtan ruházzon be rá, de a kezdőket ismételten figyelmeztetnem kell, hogy rendkívül bonyolult a program. Csak fanatikusoknak!!!

Mocsy

WACOM
DIGITALIZÁLÓ TÁBLÁK
ArtPad II
nyomásérzékeny
(256 fokozat)
Ultrapen Eraser toll
(egyik vége radír!)
2540 lpi felbontás
Win95, Win3.1, NT driverek
Ajándék:
Fractal Design Dabbler 2.0
Apocalypse 3Dx
* NEC/VideoLogic PowerVR (rev.2) 3D grafikus processzor
* 4MB SDRAM textura memória
* Bilinear filtering
* 3D gyorsítás 1024x768-ig 16M vagy 64k színmélység (akár ablakban is!!)
* D3D és PowerSGL driverek (OpenGL driver várható!!)
VideoLogic
POWERVR
Ajándék szoftverek:
Mechwarrior 2, Ultim@te Race Resident Evil, Wipeout 2027XL
Genoa SYSTEMS CORPORATION
Phantom 3D/DX
* S3 Virge/DX grafikus processzor
* 170MHz RAMDAC
* 2MB-4MB EDO DRAM
* 2D/3D gyorsítás
* 3x 3D sebesség a korábbi S3 Virge chip-hez képest!
* D3D, DirextX, Win95, Win3.1, NT driverek
Továbbá:
GENOA alaplapok, TV-tuner kártyák stb...
MIKROPO COMPUTER
1065 Bp., Nagymező u. 51. • Tel.: 153-0111/142,162,140m • Fax: 269-0151
WWW lap: www.datanet.hu/mikropo * e-mail : sabsa@mikropo.datanet.hu

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING
OLD MAN
TUNING MŰHELYE
HARDWEREM-96 KFT.
Budapest, VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647
Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h
MÁRKÁS ALAPLAPOK, EREDETI PROCESSZOROK!
HASZNÁLT GÉP - CENTRUM!!!
JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!
A NÁLUNK VÁSÁROLT ALAPLAPOK, PROCESSZOROK TUNINGOLÁSA INGYENES!
SZUPER GÉPEK MÉLTÁNYOS ÁRON!
GURU OLVASÓKNAK KEDVEZMÉNY!
MOTTÓ: „MINDENKINEK KELL EGY GÉP!"
EMAIL: oldman@mail.elender.hu
HTTP://www.fmki.hu/hardwerem.htm
TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

PixelView
Visual Media
Nyári akció!
TVpro (TVTuner VGA kártya)
64 bit PCI VGA 4MB SGRAM!!!
max. felb.: 1600x1200
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
hardver MPEG, D3D, DirectX
TVplus (TVTuner VGA kártya)
64 bit PCI VGA 1MB EDO
max. felb.: 1280x1024
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
MPEG + saját audio egység
akciós ár
25.960 Ft +áfa
VTV (VGA konverter)
64 bit PCI VGA 1MB EDO
VGA - TV konverter
egyidejű VGA és TV display
ProGraphics 3D
Cirrus Laguna 3D VGA
4MB RAMBUS RAM
max. felb.: 1600x1200
hardver MPEG
15.960 Ft +áfa
WIN COMPUTER
1067 Budapest
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax.: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu


rajta van már az Interneten?
robbanjon be a világ legnagyobb információs hálózatába!
1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.
Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!
DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon
DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

Atlantis Entertainment

Hardware, Software, Netgame

1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. Tel.: 06-20 277-705

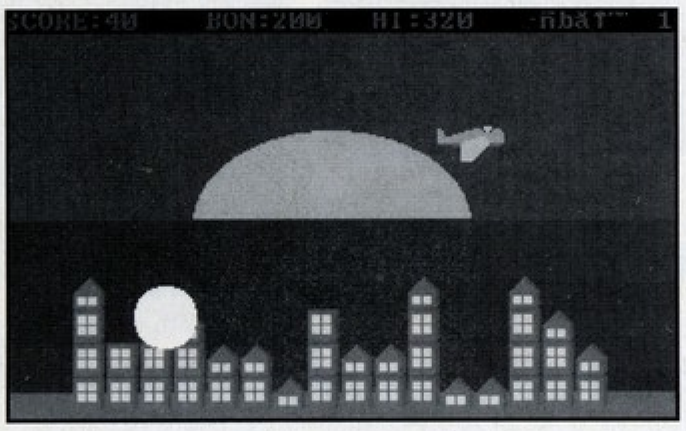
E-mail: atlantis3d@hotmail.com

- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- Micronics alaplapok, STB, Orchid grafikus kártyák
- ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- A legújabb PC, Mac játék- és felhasználói programok nagy választékban
- 3D-s VR alkalmazások, multimédiás kiegészítők
- Rendelésre képlemezek (Laserdisc, DVD) beszerzése
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése
- Klubtagoknak 5-10% kedvezmény
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- Hálózati játék lehetőség üzletünkben (Orchid 3D-s kártyákkal felszerelt Pentium PC-ken)

15-25% kedvezmény a játékokból július 31-ig

BLITZ

„A régi játék nem biztos hogy rossz játék." – tartja a szólás. Nos természetesen a Blitz is egy ilyesféle ősi játék. Az eredeti, úgymond „originál" Blitz bomber program 198x-ben jelent meg VIC20-ra (Brazil biztos tudja a pontos dátumot) és MSX gépre. Azt már mondanom sem kellene, hogy



természetesen átírták, honosították szinte minden platformra így most többek közt PC-re is.

A játék ötlete igen egyszerű és minden bizonnyal ismert; az egyre lejjebb ereszkedő repülőnkkel le kell bombáznunk a várost mielőtt még egy le nem bombázott házba rohannánk...

Bár nem hiszem, hogy a játék túlzottan igénybe venné a szürkeállományokat, és azt is elismerem, hogy grafikája sem az eget dögeti, de azért jó tudni, hogy azért egyre többen törődnek az efféle múzeumi játékok átírásával.

Érdekességként megemlítem, hogy a program regisztrációja = 1 hamburger, + forrás lista (C++) = 10 hamburger. Bár arról nem szól a szerző, hogy miként is gondolja a hamburger, hamburgerek elküldését pl. Magyarországról és úgy hiszem kissé meglepődne a csomag kibontása után. De ha komolyan vesszük, minden bizonnyal úgy értette, hogy a mindenkori 1 hambi árát kellene elfaxolni. Finnországba! Nem is rossz ötlet ..

Pasi Kivikangas
Lammaslammentie 13 D 67
01710 VANTAA
FINLAND
pasi.kivikangas@ntc.nokia.com

FIGYELEM !!!!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél (írjál) sajátkészítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá egy nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e!

Serverbubus

DECIMATE

A lövöldözős játékok kedvelőinek szeretném a figyelmébe ajánlani ezt a játékot, bár igaz, hogy a nemrég megjelent Apogee Games üdvöskéje a Star Gunner minden tekintetben veri a mezőnyt és persze a Decimate-t is de azért nem árt megnézni. A két játék igen sokban eltér egymástól, de egy dologban mégis hasonlítanak egymásra; mind a két játék kissé nehézre sikerült. A Decimate-t pedig különösen megnehezíti pl. az autofire hiánya, illetve az energia, lézer és az egyéb fegyverek utántöltésének lassúsága. Ez egyébként a Star gunner-re nem jellemző. Kár, pedig sokkal jobb sorsot érdemelne a Decimate, de így nem igazán fogja belopni magát a szívünkbe, arról már nem is szólva, hogy fényévekkel elmarad a hasonló kategóriás Bats-tól. Tehát aki szereti az igazi kihívást annak ajánlom a Decimate-t, de nem győzöm hangsúlyozni, mérgesítően nehézre sikerült a játék minden tekintetben.

KEZELÉS

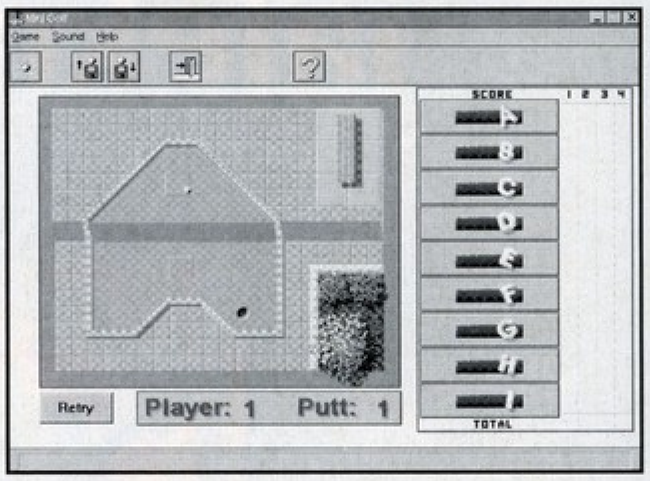
TAB - Missile típus
Alt - Missile betöltés
Ctrl - Tűz

RReaLogic
6241 Magnolia Ave,
Whittier, CA 90601

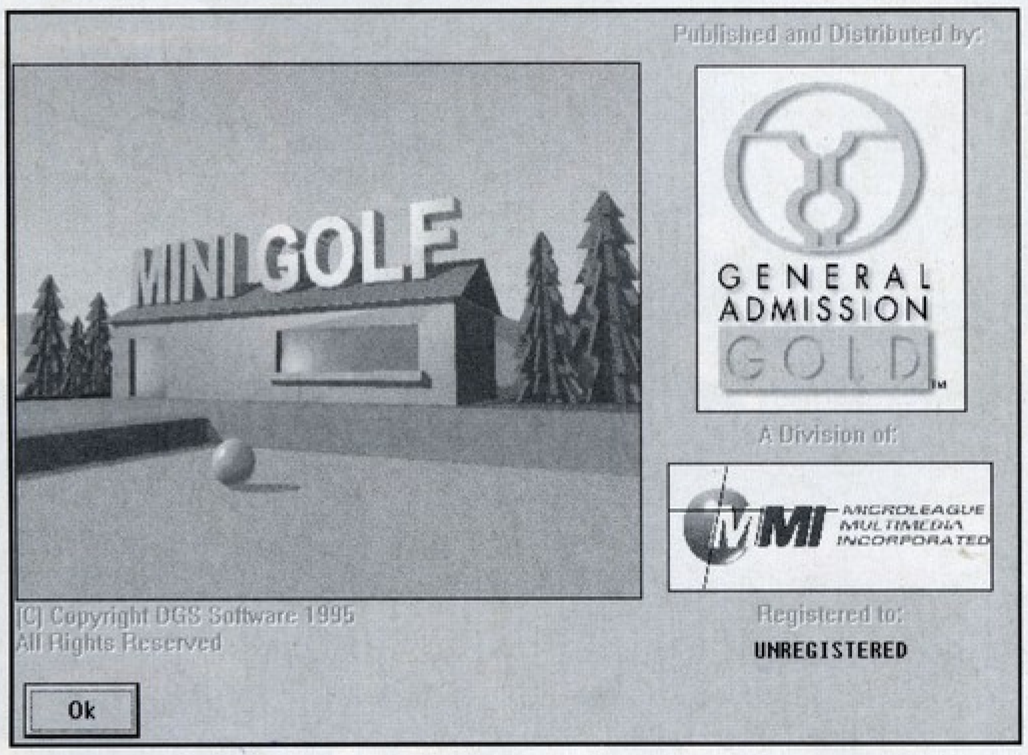
MINI GOLF

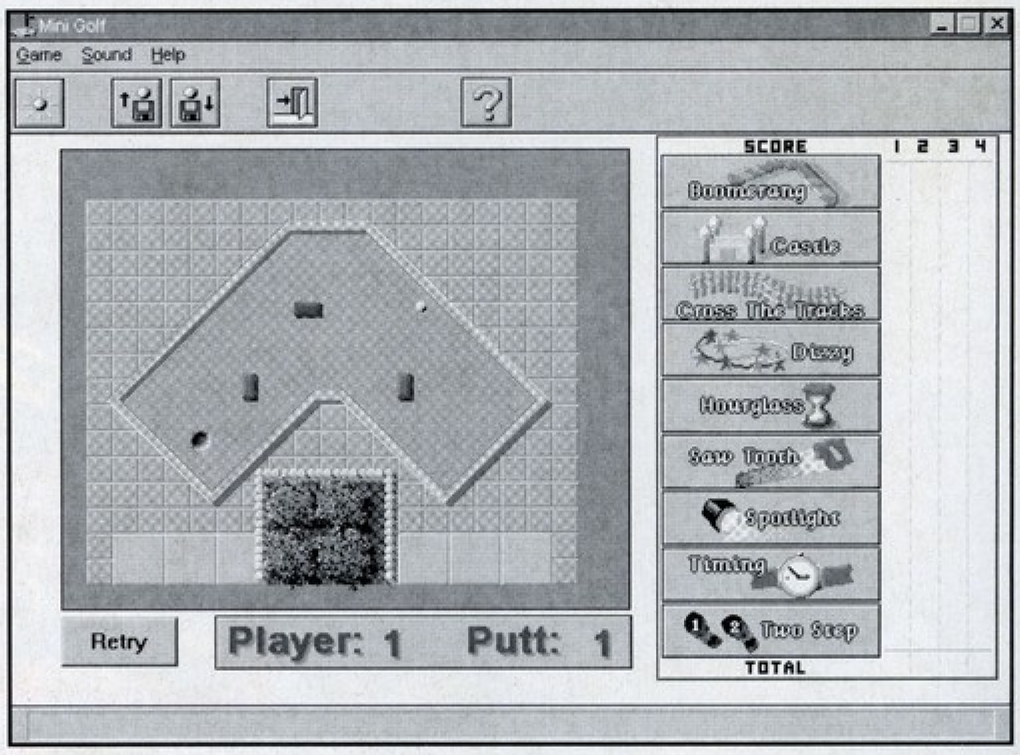
Lehet, hogy már igen sokan unják a mini golf játékokat (megértem őket), de a GDS szoftvernek épp az ellenkező a véleménye erről a dologról. Szerintük ugyanis egy jó kis mini golfra mindig is szükség lehet. Épp ezért a játékba betettek apait, anyait szóval ötletességben nem volt hiány. Talán a leglényegesebb különbség a régebbi mini golfokhoz képest az, hogy a program moduláris felépítésű ami annyit jelent, hogy jelen pillanatban pályák százait lehet beilleszteni, beépíteni a játékba nehogy véletlenül valaki is megunja.

Néhány pálya ízelítőnek: Boomerang, Castle, Dizzy, Timing, Island, Filpper.... Az egyébként apró, de igen nagyszámú pályák nem csak nevükben hanem (igen változatos) domborzatukban is különböznek egymástól. De ami talán a legszembeötlőbb, hogy számtalan izgő-mozgó akadályokkal fűszerezték meg a szinteket. Tényleg, nem is tudom láttam e hasonló ötletességgel kivitelezet mini golfot. Azt hiszem, nem. Az egyik kedvenc pályám például a flipper zóna volt, ahol csak úgy lehetett „hole" közelbe kerülni, hogy a labdát a flipper ütőkre passzoltam, amik persze egyből működésbe léptek. A több száz pálya nem feltétlenül visszariasztó tényező, mert egy-egy pályát 1-2 perc alatt még a kezdeti nehézségeket beleszámítva is végig lehet játszani. A program negatívumaként egyedül talán a nem éppen '90-es évekhez illő grafikát hoznám fel. Azt,



hogy Windows program azt már meg sem említem.





GUN BOAT DUCK HUNT

Nem tudom ki emlékszik még a Kane nevű C64-es programra, na jó ha nem hát nem.

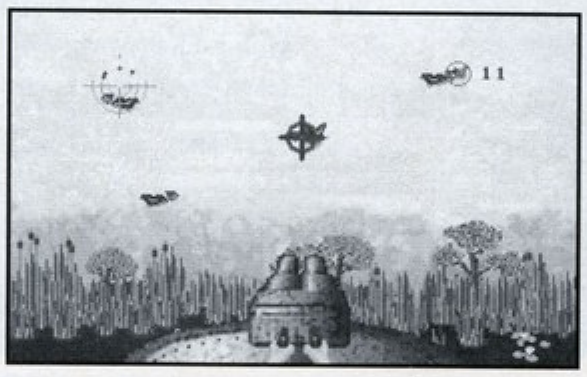
Kár, pedig ez a játék nagyon hasonlít rá, azzal a lényeges különbséggel, hogy itt sokkal egyszerűbb a feladatunk. Mindkét játékban azonban egy a lényeg: kacsákat kell lövöldözni(!) mégpedig (hogy brutálisabb legyen a dolog) valami nehézfegyverrel, például gépágyúval. Hogy ezek után mi is marad egy-egy kacsából az könnyen elképzelhető, bár ízlések és pofonok...

Mindent összevetve egy egyszerű reflex-lövöldözős játékról van szó, kellemes hangokkal fűszerezve. Negatívuma, hogy egy kicsit egyszerűre, „naivra" sikerült a játék, ellenben pozitív tényező, hogy nem legrosszabb fajtából való. A kacsák hápognak, a vér fröcsög, na és lőszer meg idő unlimited. Háp háp.

KEZELÉS

F1 - help
F2 - háttér választás
F3 - kacsa
M - mask
R - radar
+/- frame rate
S - tábla

Loco Ware
Mike Van Fleet, Nate Godie
Hollandia

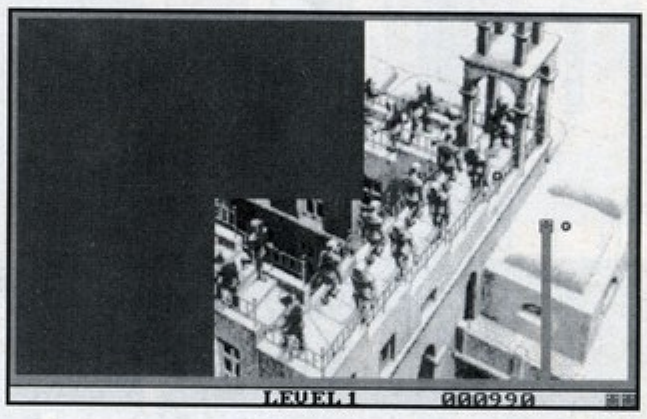


SUPER XONIX

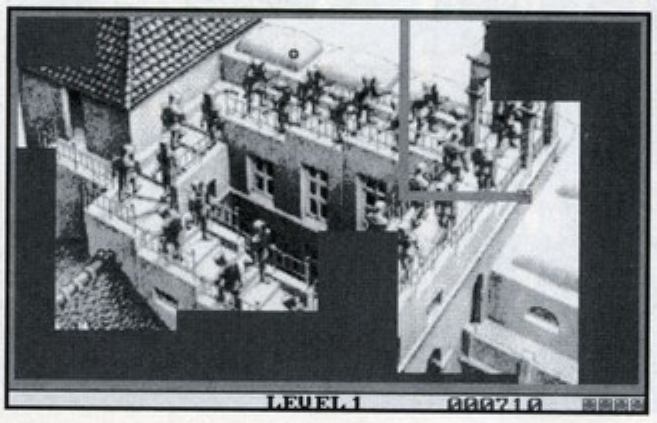
A fenti nevet viselő freeware játék egy a klasszikus Xonix programnak 256 színű átirata.

A Xonix pedig nem más, mint egy ún. területfoglalós játék. Ügye ismerős a téma?

Nos, ebben a verzióban egyedül vagy akár ketten is játszhatunk méghozzá egyszerre, és persze az nyer aki több pontot tudott begyűjteni, azaz nagyobb területet kerített be. A freeware verzióhoz egyébként tíz pálya, azaz tíz szint tartozik. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy az első szinten kettő, a másodikon három, a negyediken négy ... golyó fog össze-vissza pattogni a táblánkon, jócskán megosztva figyelmünket a területfoglalás minden nyűgével, bajával egyetemben. A



freeware verzió tíz pályája a tizenegy golyójával még csak-csak, de elképzelni sem merem, hogy vajon a regisztrált verzió ötvenedik pályáján mi is történik.



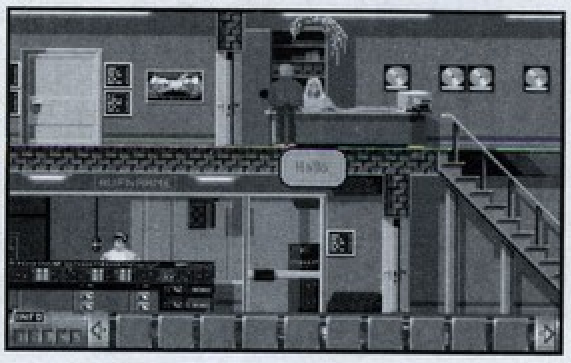
Minimum AT286, VGA, 1MB RAM.

Aron Brand,
Burla 21
Jerusalem 93714
Israel

SZÁMÍTÓGÉP JÁTÉKOK ÉS A REKLÁM

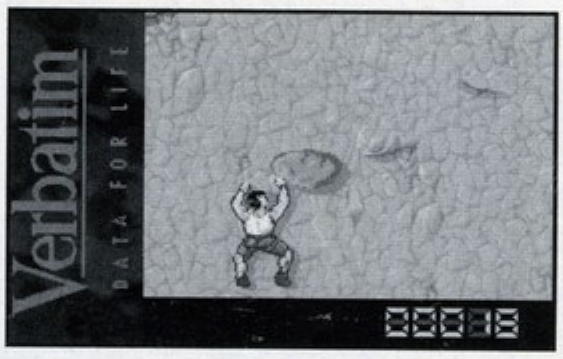
Már többször említést tettem, illetve írtam olyan shareware, PD játékokról amik reklámfelületként szolgáltak, magyarul ezek a reklámjátékok. E programok a szó legnemesebb értelmében vett „propaganda játékok", hisz miről is van szó;

X cég lelkes fiatal programozói felkeresik Y. céget azzal az ajánlattal, hogy szívesen készítenének egy olyan játékot ami a cég termékeiről, profiljáról stb. szólna, azaz egy igen praktikus reklámfelületet kínálnak fel. Mivel a játékok az olcsó (kb. 5DM) árkategóriához tartoznak logikus, hogy nagyon sok ember játszik vele, így a program/reklámba befektetett pénz többszörösen megtérül. Az sem elhanyagolandó tény, hogy ez egy hosszú ideig tartó reklám, mert időkorlátozás nincs, akár évek múltával is „él" a reklám. Szóval jól járt mindenki, a programozók dolgoznak, Y. cég pedig az egyik legolcsóbb és legtartósabb világméretű reklámfelülethez jutott hozzá.

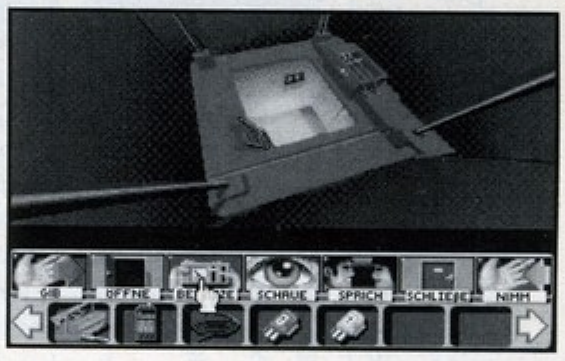


Erről szólna a dolog, de az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy ez a reklámfogás főleg Németországban terjedt el, ennek minden előnyével és hátrányával együtt. Ellenben ott annyira bevált, hogy már évekkel ezelőtt külön cégek szakosodtak reklám/játékok írására.

Az egyik legnagyobb reklámjáték író cég az Art Department, mely játékok tucatjait írta az Amiga/PC platformra és külön érdekességük, hogy szinte csak kalandjátékokra szakosodtak. Ezek a programok csak egyvalamiben maradnak le a profi, például Lucas Arts játékaitól; kicsit gyengécskék a poénjai és hát a témái is valljuk be őszintén naivak, bár ezek talán a reklámokra vezethetőek vissza. Egyéb viszonylatban, grafika, zene, és magának a programnak a kivitelezése nagyon profi munkára vall.



Eddig megjelent programjai például a Backstage, Telekommando, BIFI, BIFI 2, Captain Zins, Helikopter mission, Skywoker, SPD, Victor Loom stb. Mint a mellékelt képekből is észrevehető, a játékok többsége nagyon hasonló kezelőfelülettel rendelkezik, tehát a játékeditorukon alig változtattak. Ami nem is lenne olyan nagy baj, mert a szokásos „Lucas-os" ikonokat mindenki ismeri és szereti.



A játékok témái igen változatosak, persze minden a reklám körül mozog. Például a Telekommando a Német Telekomm (Német MATÁV) reklámja, ahol is egy telefonszerelő szerepében kell megvédenünk a világot a terroristák támadása ellen. A Backstage pedig egy CD csomagküldő szolgálatot reklámoz, de a csúcs számomra az SPD (politikai párt) játéka volt.

Idővel a jobbak majd terítékre kerülnek, bár a német nyelvtudásom...

Személy szerint nem nagyon viselem el a reklámokat, de ha netán hasonló minőségű magyar alkotással találkoznék, nem tiltakoznék. Ezt lehet célzásnak is venni.

Serverbubus

sPéCi computer Kft.

1106 Budapest, Gépmadár u. 13. Tel./fax: 261-0573

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- ACORP alaplapok
- Intel, AMD, Cyrix processzorok
- Seagate, IBM, Fujitsu, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

Canon BJC-240 színes tintasugaras nyomtató	26.900,-
S3 Virge 3D 4MB RAM	7.800,-
14" Raffles LR/NI színes monitor	24.900,-
Pentium VX alaplap 512 Cache	12.400,-
SB komp. hangkártya 16 bit	2.800,-
AMD Pentium 75MHz CPU	4.990,-
Komplett számítógép színes SVGA monitorral	89.900 Ft-tól

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.
CD írás alapanyaggal együtt 1.600,- Ft.
Használt alkatrészeit beszámítjuk, ha nálunk újat vásárol.

E-mail: speci@mail.elender.hu
Honlap: www.iridium.hu/speci
Árlista: faxbank 180-8611/2120#

Az áraink a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák, beszerzéstől függően változhatnak.

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 97/4	995 Ft
☐	CD GURU 97/3 (2 CD!)	1000Ft
☐	CD GURU 97/2	750 Ft
☐	CD GURU 97/1	700 Ft
☐	CD GURU 96/4	650 Ft
☐	PATCH - DRIVER - CHEAT CD	1490 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

ALBA POLIGON

SOFTWARE - HARDWARE - MULTIMEDIA
8000 SZÉKESFEHÉRVÁR, KÁROLY J. U. 7.
TEL.: 06-22 320-121 FAX: 06-22 314-439

Nyitvatartás:
H-P: 9-17
Sz: 9-12

Akció, kaland, szerep, stratégiai, logikai és egyéb játékprogramok egyedülálló választéka!!!
Interactív mesefilmek, képességfejlesztő programok.
Lexikonok, szótárak, nyelvoktató programok.
Tudomány, kultúra, művészet gazdag tárháza CD-ROM-on.
Külföldi és az összes eddig megjelent magyar VIDEO-CD.
Felhasználói programok értékesítése.
Komplett számítógépes konfigurációk, részegységek és kiegészítők széles választéka!!!
Kérje részletes árjegyzékünket!

CD-ROM ÍRÁSA 1800+ÁFA (lemezzel együtt!)
Rövid határidővel!

Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamból kérem:	...... db x 70 Ft = ... Ft
GURU 1994-es évfolyamból kérem:	...... db x 100 Ft = ... Ft
GURU 1995-ös évfolyamból kérem:	...... db x 120 Ft = ... Ft
GURU 1996-os évfolyamból kérem:	...... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem:	...... db x 100 Ft = ... Ft
PC GURU 1995-as évfolyamból kérem:	...... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1996-as évfolyamból kérem:	...... db x 200 Ft = ... Ft
PC GURU 1997-as évfolyamból kérem:	...... db x 250 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

VIDÉKI ÉS BUDAPESTI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZLETEK FIGYELEM!!!

VÁRJUK OLYAN ÜZLETEK JELENTKEZÉSÉT, AKIK TERJESZTENÉK A PC GURU-T ÉS A CD GURU-T.

- KEDVEZŐ FELTÉTELEK!
- MAGAS TERJ. JUTALÉKOK

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ, TÁJÉKOZTATÓ A 137-0007, VAGY A 291-8244-ES TELEFONSZÁMON.

SUBCOMP KFT

1058 Bp. Vas u.5.
Tel/fax:138-0321,138-2751

15" SVGA monitor	38.900,-
S3 Virge 2MB + TV kimenet	15.900,-
Video konferencia szett (kamera + kártya + microfon)	39.800,-
16X CD-ROM drive (Lite On)	15.800,-

Átépítés:

386 → Pentium 100 (AMD k5)	26.900,-
486 → Pentium 100 (AMD k5)	19.900,-

Az árak minden esetben ÁFA nélkül értendők.
Alkatrészekre 1 év, konfigurációkra 1+2 év garanciát vállalunk.
Intézményekkel karbantartási szerződéseket kötünk.
Faxbank: 180-86-11/1472# http://w3.datanet.hu/~subcomp
E-mail: subcomp@mail.datanet.hu

CD ÍRÁS 1.500 Ft

Minőségi alapanyagra, megvárható

- Winchesterről, CD-ről
- Audio CD írás, válogatás is
- Amiga adathordozókról is
- Írható CD lemez árusítás

Az Árpád hídnál Tel: 1-407-692

Bp. XIII. Gidófalvy u. 35.

- **Audio CD készítés**
  DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is).
  DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!
  Sampler lemez készítés
  CD címkézés
- **Adatarchiválás - CD írás**
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- **Winchester bérlés**
  500 Ft/nap + letét
- **Írható CD lemez árusítás**
- **Számítógépek és részegységek rendelésre**

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

Gyakorlott programozót keresünk Windows, Win 95 alatti multimédia CD-ROM készítéséhez, kiemelkedő fizetéssel.

Tel.: 06-30 511-928

PC-Akció

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

- Multimédiás, Pentiumos, MMX-es rendszereket (akár 200 MHz-ig)
- **Flash 6000, 128 bites 2MB MD RAM videokártya** 18.240+ÁFA
  (igényeseknek WIN95, 3D Studio, DTP, ...)
- Színes nyomtatót, video CD-ket
- Multimédia kiegészítőket (CD-k, hangkártyák, stb.)
- **Átépítés Pentiumra kedvező áron (akár 48 órán belül is)**

És még sok mást kedvező áron!

PC-Centrum Budapest, I. ker. Széna tér 7. III. 1. A Burger King mellett Tel.: 213-9456 Nyitva: 9h-19h-ig!!!	Mikroszervíz Kft. IV. ker. Templom u. 7. Tel.: 370-4040 06-30 339-111	ROLL COMPUTER III. ker. Szőlő u. 37. Tel.: 188-7573, 0620-347-544 Nyitva: H-CS.:9-17 P.:9-15

4M COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás

SZÁMÍTÁSTECHNIKA — HÍRADÁSTECHNIKA

Chip

CHIP Kft.
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Nyugati Átjáró Üzletház
Tel./fax: 111-7634

Akció!

Számítástechnikai és híradástechnikai alkatrészek, kiegészítő egységek, valamint

CD-írás

rövid határidővel, kiváló minőségben

Lemezzel: 1800,-
Hozott lemezre: 700,-

Araink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák

CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás

TICOM SOFTWARE

1142 Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559

Klubtagsági akció

3.200,- Ft + ÁFA

ÖRÖKÖS KLUBTAGSÁGI KEDVEZMÉNYEI:
-A kiválasztott CD-t hazaviheted kipróbálni az ár 10%-áért
- Speciális CD-ROM árak
Nyitvatartás: Hétfőtől-Péntekig 10-18-ig

PC-s játékok a Neten

http://www.vegaonline.com

Manapság egyre fontosabbá válik az Internet. Egy új, dinamikusan fejlődő világ alakult ki a gépek közötti hálózatokon, melynek csápjai már évek óta elérnek Magyarországra is. Lassan az Internetre, csak mint gépünk részére, meghosszabbítására gondolunk.

Ennek az izgalmas világnak lett része a nemrég megalakított VEGA, melynek készítőit kérdeztük terveikről és elképzeléseikről.

Ma már egyre többet lehet hallani az Internetről. Tulajdonképpen miért olyan érdekes ez a világ?

Leginkább talán a sokszínűsége, mozgalmassága és naprakészsége vonza az embereket. Szinte mindegy, hogy mi érdekel, biztos, hogy találsz olyan site-okat, melyek éppen azzal a kérdéssel foglalkoznak. Aztán számtalan olyan file-hoz is hozzá lehet jutni, melyekre Internet nélkül akár hónapokat is várhatnánk, mire megjelennek egy shareware CD-n vagy egy magazin mellékletén, ha egyáltalán felkerülnek rá.

Nálunk ezzel szemben már a megjelenés napján letöltheted az érdekesnél érdekesebb programelőzeteseket, hibajavításokat, végigjátszásokat.

Tulajdonképpen mi is akkor a VEGA?

Céljaink szerint a PC-s játékvilág hazai bástyája akarunk lenni. Ennek megfelelően napi friss hírekkel, játék ismertetőkkel, előzetesekkel és számtalan egyéb hasznos információval várjuk az érdeklődőket. És természetesen gazdag gyűjteménye található mindazoknak a hasznos letölthető file-oknak, amikről az előbb már szó esett.

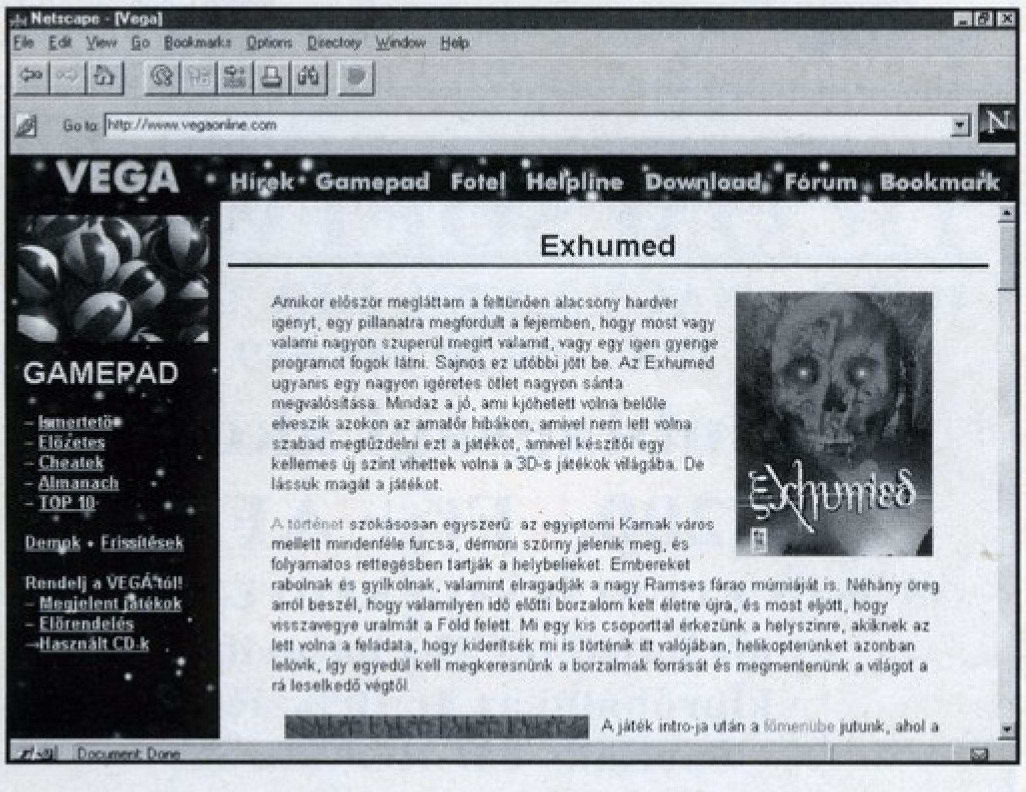
Ezen kívül foglalkozunk még általános PC és Net használati kérdésekkel, illetve a kicsit "szűkebb" számítógépes világ kereteiből kitörve számtalan izgalmas oldalt kívánunk szentelni a mozi, ill. videofilmeknek és könyveknek is.

Hamarosan létrehozunk egy olvasói fórumot is, ahol mindenki szabadon kifejtheti a véleményét gyakorlatilag bármilyen kérdéssel kapcsolatban – hogy ezzel is közelebb kerülhessenek a netezők egymáshoz.

És természetesen mindezt – az Interneten megszokott módon – ingyen kínáljuk a látogatóinknak.

Mindehhez – ha jól sejtem – nem kis teljesítmény kell...

Pontosan, de szerencsére ebben a kérdésben is nagyon jól állunk.



Természetes volt, hogy a site-nak saját serverre kell kerülnie, ebben több cég is segített nekünk

No és mik az első tapasztalataitok?

Nagyon jók. Reméltük, hogy az ötletünk találkozni fog a PC-s játékosok igényeivel, de ilyen meleg fogadtatásra és nagy érdeklődésre még mi sem számítottunk.

Szerencsére mindenki hozzánk hasonlóan érzi a külföldre menő vonalak leterheltségét, így egy magyar server - gyorsaságával és megbízhatóságával - valóban frissítő oázist jelent az Internet világában.

Természetesen a másik oldalon mi is mindent megteszünk ennek a bizalomnak a megőrzésére. Folyamatosan bővítjük a site-ot, nap mint nap új információk, demok stb. kerülnek fel, kezdeti lelkesedésünk tehát nekünk sem csökkent, sőt. Rendkívül fontosnak tartjuk ugyanis a frissességet és a megbízhatóságot, és kezdettől fogva az volt a szempontunk, hogy olyan site-ot csináljunk, ahová mi magunk is örömmel benéznénk.

Szeretnénk, ha őszre már a legnagyobbak között tartanának számon minket, és minden internetező PC-s ismerne és látogatna minket.

Tekintettel a saját server adta lehetőségre nyitottak vagyunk, így örömmel fogadunk minden ötletet és véleményt a site-tal kapcsolatban.

Például sokan kérték a segítségünket a megtetsző játékok beszerzésével kapcsolatban, ezért lehetővé tettük, hogy a bemutatott játékokat postai utánvétellel meg lehessen rendelni a Vegától. Ezzel kapcsolatban egyébként igen jó tapasztalataink vannak. Az esetek 90%-ában a játék a feladást követő másnapon megérkezik a megrendelőhöz. Új akciónkban pedig, ha valaki (akár a barátaival karöltve) 15.000 forint felett rendel meg játékot, akkor a postai kiküldés már ingyenes az egész országban.

Nem sokat aludhattok...

Beosztjuk a munkát, így jut idő pihenésre is. Csak természetesen nem éjszaka, hiszen akkor minden valamire való netes a kábelen csüng, és ez velünk sincs másképp.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a V. Vega Bt http://www.vegaonline.com és a Cyber Vision PC CD üzlet biztosította.

1114 Budapest, Eszék u. 2.
Tel./Fax: 361-3361

STUFF R

Hamarosan nyílik
az elsõ
CD & Magic üzlet
Lõrincen, a 136-os busz
elsõ megállójánál,
a Margó T. utca 9. szám
alatt.
Az általad választott
CD-t kipróbálásra
hazaviheted!
Klubtagsági kártya
számtalan kedvezménnyel!
Stb...!
Figyeld a legközelebbi
hirdetésünket!

Ready COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 131-0518 Fax: 111-8671
http://www.inext.hu/ready

Komplett konfigurációk

Intel DX4-100/4 MB/1,3 GB HD	**91 000 Ft**
AMD 5k86-100/8 MB/1.3 GB HD	**104 000 Ft**
Intel P133/16 MB/8xCD/1.3 GB HD	**138 000 Ft**

Minden gép tartozéka : Mini torony,14" Color SVGA, 1MB VGA, bill.,1.44 FDD
Gépátépítést, házhoz szállítást vállalunk

14" Targa dig. LR NI Monitor	**29 600 Ft**
15" MAG dig. LR NI Monitor	**49 000 Ft**
586 ASUS HX 512k / TX 512k	25 800/30 800 Ft
586 TOMATO TX	**19 050 Ft**
AMD 5k166/Intel MMX200 CPU	17.8/72 E.Ft
Intel P 90/133/166 CPU	**13.8/21.4/29 E. Ft**
1.3/1.7/2.1GB Quant. HDD	29/30.7/33.8 E. Ft
4.3 AT/4.3 SCSI Quantum	**58.6/139.9 E. Ft**
8xAcer /24xPanasonic CD ROM	13 900/22 980 Ft
12xCreativ + távirányító	**17 300 Ft**
2/6 Sony 926 CD író KIT	76 000 Ft
TV tuner+távir. / Internet kamera	**16 000/38 000 Ft**
SB16+rádió / SB AWE 64 Value	9 900/21 200 Ft
17" Shamrock AMAGA	**93 500 Ft**
17" MAG DX700T	120 500 Ft

Áralistánk faxbankból is lekérhető: 2-333-666 /1310#
Áraink ÁFA nélkül értendők. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

ROYALCOMP®

SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA

1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712

HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166
Szoftver: 06 (20) 377-167

WEB: WWW.ROYALCOMP.HU E-mail: royal@royalcomp.hu

Néhány remek program CD-klubunk kínálatából:
X-Wing vs. TIE-Fighter, OutLaws, Moto Racer, Need for Speed II., Diablo, Imperium Galactica, Comanche 3, POD
Előjegyzést felveszünk a következő programokra:
Jedi Knight, Psygnosis F1

Úgy tűnik, ebben a hónapban sok grafikus hírt sikerült válogatnom: az új grafikus szabvány (az AGP – Accelerated Graphics Port) bemutatása mellett, a Rendition, Matrox, S3 és 3Dfx Interactive új fejlesztéseiről lesz szó, illetve az STB új, Virge GX-et használó 3D gyorsítójáról.

Azért még lapzárta végén érkezett egy-két friss hír, mely gondolom mindekinek tetszeni fog és elkezdi a gyűjtögetést a jövő évi, vagy talán már az idei gépbővítésre. Mint olvasható majd, elég kemény csatározás folyik a 3D fronton, csak kérdéses, hogy van-e értelme ennek az egésznek? Miért nem lehet valami közös szabványt kitalálni...?

AGP (ACCELERATED GRAPHICS PORT): TURBÓ GRAFIKA A PCI BUSZ MEGKERÜLÉSÉVEL

Az Intel tervei szerint a grafikus alrendszer a PC-kben a PCI-busz helyett az új AGP-n lenne, aminek segítségével 4-szeres adatátvitel érhető el.

Az első specifikáció tavaly augusztusban látott napvilágot, de mára kezd letisztázódni az AGP koncepciója, és a nagy grafikus processzor-gyártók, mint ATI, Cirrus Logic, Trident és S3 ígérik AGP-t támogató termékek kihozatalát. A PC-kben már évek óta folyik a grafikus teljesítményt korlátozó falak lebontása.

Ennek első lépése volt az igen lassú ISA busz felváltása a rövidéletű VESA Local, majd az azóta a Pentiumokkal együtt standarddá vált PCI-busszal. Ezeket követi most az AGP, mely speciális grafikus kártyák fogadására képes.

Erre szükség is van, hiszen a legnagyobb teljesítményű 3D gyorsítók is úgy érik el a nagy sebességet, hogy rengeteg saját memória van rajtuk, és ehhez már elég gyors a hozzáférésük. A PCI busz azonban csak maximum 133 MByte/sec adatátvitelre képes, míg egy modern grafikus chip akár 200 ás 600 MByte/sec közötti adatot is képes lenne átnyomni másodpercenként. Emellett pedig nagy méretű memóriának kell rajta lennie a 3D textúrák és egyéb számítások, pl. Z-Buffer tárolására, ami viszont igen drágává teszi ezeket a kártyákat. Eközben a PC-ben rengeteg mega memória csücsül, csak a PCI buszon keresztül nagyon lassú. Ezenkívül Busmaster egységek, mint pl. SCSI adapterek vagy gyors Ethernet kártyák szinte lehetetlenné teszik a grafikus kártyáról és oda irányuló folyamatos gyors adatátvitelt.

A megoldás egy a grafikus rendszer és alapmemória közti közvetlen kapcsolat, és itt jön a képbe az AGP – szokásos PCI bridge mellett egy új AGP chipkészletes alaplapon egy AGP bridge van ezek között, mely kizárólag a grafikus műveletek gyorsítására lett kitalálva.

A grafikus processzorok vagy direkt az alaplapra vannak integrálva, vagy egy speciális slot-ba kell őket dugni, és mechanikailag leginkább az Apple NuBus-ra emlékeztetnek, de a rendszer a PCI-ra épül. A magasabb frekvencia mellett több az egyes egységek sajátosságaihoz kapcsolódó dolgot optimalizáltak: A memóriahozzáférés Pipeline-okban történik, hogy csökkenjen a várakozási idő a RAM-nál, és 133 MHz a frekvencia.

Ezzel az AGP a PCI 2.1 specifikációra alapoz, mely 32bit széles, de már 66 MHz-en (ma ez még csak 33 MHz) hajtott buszt tartalmaz. Így az AGP első fázisában 266 MByte/sec áll rendelkezésre, de később ez 533 MByte/sec-ig felhúzható, és a későbbi tervekben a 4-szerezés is benne van, mellyel már 1 GB/sec-es adatátvitel is elérhető lesz. Ez még csak a jövő zenéje, de a 266 MHz-es AGP már kész, és a grafikus gyártók már hirdetik a specifikációnak megfelelő processzoraikat.

Az Intel úgy tűnik, az AGP-vel szeretné lezárni a Pentium-os korszakot, mert az általa készített utolsó Pentium-os chipkészletben, a 440TX-ben nincs benne az AGP support, csak a két PentiumII chipkészletben, a 440-LX, és BX-ben. A reményt, hogy Pentium-os rendszerekkel is élvezhessük az AGP előnyeit az AMD és a Cyrix próbálja megvalósítani, hiszen a processzoraik a sima Socket 7-et használják. A SiS, a VIA és az AMD maga készít ezeknek megfelelő, és az AGP-t támogató chipkészletet.

Az Intel pedig egy független konzorciumnak eladta az AGP koncept-et, így várhatóan rengeteg termék jelenik meg az év végéig, és várhatóan 1998-ra már ez lesz az elsőszámú grafikus rendszer-szabvány a PC-kben.

RENDITION VERITE V2200

A legjobb 3D gyorsító címéért folyó versenyben a Voodoo alapú kártyáknak nem igazán volt ellenfele - az egyetlen számításba vehető ellenfélnek a Verite V1000-t használó kártyák számítottak, de a kritikán aluli 2D teljesítmény sokakat elriasztott, így nem meglepő, hogy elkezdetek dolgozni az újabb chipen, mely a Verite V2200 nevet kapta. Itt összefoglalnám, hogy miket lehet előzetesen tudni róla:

RAMDAC: beépített, 230 MHz-es RAMDAC-ot fog tartalmazni, mely révén akár 1600x1200 16bit felbontást tud majd megjeleníteni 75-Hz-es frissítéssel, és 1280x1024 24bit-et 85Hz-cel.

Z-buffer: a V1000 Z-buffer teljesítményét számos kritika érte, melyet a Rendition szerint jelentősen feljavítottak a V2200-ban

AGP: minden következő generációs grafikus chipnek tudnia kell az AGP szabványt, a V2200 66 MHz-en támogatja, de a 133 MHz-es busz támogatása is előkészületben van.

SGRAM: A V2200 interface-e max. 16MB 100-MHZ SGRAM-ot fog tudni kezelni. Az SGRAM órajele a memória busz órajeléhez van rögzítve.

MPEG 2: Mivel egyre több DVD Drive jelenik meg a piacon, így az MPEG 2 egyre fontosabb tényező lesz. A V2200-ban hardware-támogatott MPEG 2 dekódolás lesz, ami azért lényeges, mert az eddigi software-es MPEG 2-lejátszók teljesítménye nevetséges.

TV: A Rendition reménye szerint az OEM-ek raknak majd video ki- és bemeneteket a V2200 alapú kártyáikra, mert beépítettek támogatást olcsó PAL és NTSC enkóderekhez (pl. Brooktree Bt865), és a chipen lesz egy video input busz, mely révén könnyen támogatja a különféle videodigitalizálókat. Emellett a Rendition mérnökei programozzák a V2200 RISC engine-jét, hogy flicker-filter és scan compensation műveleteket is végezzen. (Ezen a téren elég kellemes konkurrenciát kapnak majd az S3 részéről, aki a Farudja Labs-szal kötött együttműködési megállapodást.)

Teljesítmény: természetesen pontos adatokról még szó sincs, de reális várakozások szerint a V1000 és a V2200 közötti teljesítményugrás 2 és 8-szoros között lesz.

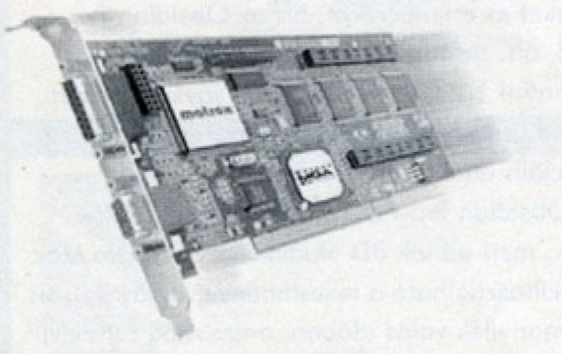
Kompatibilitás: A V2200 teljesen kompatibilis lesz a V1000-rel, azaz az arra írt játékok, mint pl. speciális Quake fog futni az új chipen, de nem fogja kihasználni annak minden új funkcióját.

STB NITRO 3D

Az STB új grafikus kártyája az S3 Virge/GX chipjét használja, melynek teljesítménye az S3 állítása szerint háromszorosa elődjének. Ez már minden fontosabb speciális effektet tud, mint pl. bilinear filtering, perspective correction, texture mapping funkciók, alpha blending/átlátszóság, bilinear és trilinear filtering, köd és MIP mapping. A kártyán 4 MB EDO RAM kapott helyet, melynek 600 MB/sec felett van a sávszélessége, így kiváló teljesítményt biztosít. A kártya 1024x768 felbontást akár 120 HZ-es frissítéssel is meg tud jeleníteni, és 2D gyorsítást is végez (BitBlt műveletek, hardware kurzor, read-write bursting, stb...), valamint kiváló sebességgel játszik le AVI és MPEG file-okat teljes képernyőn (Active Movie MPEG lejátszót adnak hozzá) a javított x és y interpoláció révén. A Nitro 3D-hez az STB Vision 95 drivereket adják, melyeket teljesen a Win95-höz optimalizáltak, így kiváló teljesítnményt nyújtanak. A kártya természetesen támogatja a legfontosabb szabványokat, mint DirectX, Direct 3D, VESA DDC 2B, stb...

MATROX MILLENNIUM II

A MATROX mindig is a profi grafikus felhasználók igényeinek megfelelő grafikus kártyák gyártásával foglalkozott. A Milleneum az egyik legsikeresebb ilyen terméke volt eddig, melynek jellemzői a kiváló RAMDAC révén használható nagy felbontások és kiváló kép, valamint az igen jó 3D teljesítmény. A Milleneum-



ot azonban nem ma tervezték, így nem tudott textureing-et és egyéb spec. 3D funkciókat- többek között ezért készítették el a Milleneum II-t. Az újdonságok röviden összefoglalva: 220 MHz-es RAMDAC, gyors 2D és 3D és video teljesítmény akár 1920x1200 felbontásban is, dual-ported WRAM, speciális driverek Windows NT 4.0 alá és végül 4, illetve 8 MB-os változatok 16 MB-ig való bővítési lehetőséggel.

A Milleneum II kiváló teljesítményét az új MGA-2164W chipnek, a mellé rakott 220 MHz-es RAMDAC-nek és a dual-ported WRAM-nak köszönheti. Akár 1920x1200 felbontásban is használható a kártya és a 3D funkciók körét is kibővítették- Gouraud Árnyékolás, hardware gyorsított texture mapping, alpha csatorna, köd és 32-bites Z-buffer van a palettán. Emellett az MGA-2164W-be beépítettek video scaler-t x és y interpolációval, a megfelelő video-lejátszó sebesség elérése érdekében. Az említett magas felbontások tovább növelhetők a 4 monitor támogatás révén, 4 kártyával, így 3840x2400 is megcélozható. A kártyák memóriája 16 MB-ig bővíthető, így hatalmas képernyők láthatók egyszerre, és a videot akár egész képernyőre is fellőhetjük anélkül, hogy vesztene folyamatosságából vagy képminőségéből. A 3D alkalmazások felhasználói számára nagyon fontos, hogy a Direct 3D és Open GL mellett a HEIDI szabványt is támogatja és az NT 4.0-án futó Autocad 13-hoz is van drivere.

Maximum 2D Resolutions and Colors				
Colors	4MB	8MB	12MB	16MB
256	1920x1200	1920x1200	1920x1200	1920x1200
65K	1920x1080	1920x1200	1920x1200	1920x1200
16.7M	1280x1024	1920x1080	1920x1080	1920x1080

Maximum 3D Resolutions and Colors				
Colors	4MB	8MB	12MB	16MB
65K	1152x864	1920x1080	1920x1200	1920x1200
16.7M	800x600	1152x864	1280x1024	1280x1024

CYRIX M2 CHIP MEGJELENÉSE

A Cyrix is kihozta új processzorát, a „Pentium II osztály teljesítménye fele áron" szlogennel. Hogy ez tényleg áll vagy a fele sem igaz, az majd elválik. A tények a következők: a processzor nevét időközben M2-ről 6x86MX-re változtatták, 64 KByte belső cache található benne, és támogatja az MMX utasításkészletet. 166, 200 és 233 MHz-es változatokat gyártanak belőle jelenleg, melyek ára 190, 240, illetve 320 dollár, de még a harmadik negyedévben szándékoznak egy 266 MHz-es, és jövő év elején egy 300 MHz-es változatot piacra dobni. A Cyrix által nyilvánosságra hozott adatok szerint a 233 MHz-es 6x86MX Winstone 97 értéke magasabb, mint a 233 MHz-es Pentium II-é - természetesen az igazi teljesítményét egy sokkal részletesebb teszt mutatja csak meg korrektül.

AZ S3 ÉS A FARUDJA LABS EGYÜTTMŰKÖDÉSE

Az S3 bejelentette, hogy licensz együttműködési megállapodást köt a Farudja Laboratories-zal, amitől a PC-s digitális videolejátszás jelentős javulását várja. A Farudja Labs neve kevesek számára lehet ismert. A mindössze 63 főt foglalkoztató cég a házi videózás és a műsorszórás területén igen komoly újításokat hozott. Az ő közreműködésükkel jött létre pl. az S-VHS szabvány, 55 más videoszabvány kidolgozásában vettek részt, és NTSC/PAL dekóderek mellett digitális video processzorokat készítenek. Az együttműködés célja, hogy feloldják az analóg videonak a digitális PC-n való átáramoltatásakor felmerülő problémákat, melyek közül a legfontosabb, hogy a televízió interlace-elt jelét a PC progressive scanning eljárásával összehozzák. TV video-t, beleértve a DSS-t (Digital Satellite System) és DVD-t is először tömöríteni kell mielőtt áthalad a PC-n, majd real time kell kitömöríteni a monitoron való megjelenítéshez. Ezek a tömörítések és az interlace problémája együtt rontják a képminőséget, mindenféle „szemetet" hagyva a képernyőn. Az S3 a Farudja Labs NTSC/PAL dekóderét, intra-field line duobler-t, compression artifact filter-t és motion compensation algoritmusait szeretné a Virge chip egy új változatával összepárosítani. Mire jók ezek az eljárások? Line doubler: az interlace-es kép alap és köztes soraiból egy teljes képet állít elő, mellyel az NTSC és PAL videot kompatibilissé teszi a PC-vel és javítja a képminőséget. Compression Artifact Filter: csökkenti a tömörített video, pl. MPEG 2 képernyőre kitömörítésekor a „zajokat". Az S3-at sokan kritizálták, hogy miért nem tett triagle setup engine-t a processzorba. Az S3 elnökének nyilatkozata szerint az új Virge minden ma használt fontosabb 3D technológiát tartalmazni fog.

QUANTUM WINCHESTEREK

Nemrégiben vezette be a piacra a Quantum az új, Fireball ST sorozatot, melyet októberben a Fireball SE fog követni. Mindkettő lesz Ultra ATA és SCSI kivitelben egyaránt. Az SE sorozatnál megnövelték az egyes lemezeken az írási sűrűséget, így a Fireball-ok közül a csúcsmodell már 8.4 GByte kapacitású lesz. Az új drive-ok szeptember nagyságában jelennek meg, és áruk 300 márka (2.1 GByte) és 800 márka (8.4 GByte) között fog mozogni. A jövő év elején várható a Quantum új High End winchestere, Atlas III néven, melyet nagyon gyors buszrendszerekhez, mint Ultra SCSI és Fibre Channel készítenek, és kapacitása 18.2 GByte lesz- mindezt mintegy 4000 márkáért kínálják majd, főleg RAID rendszerekhez.

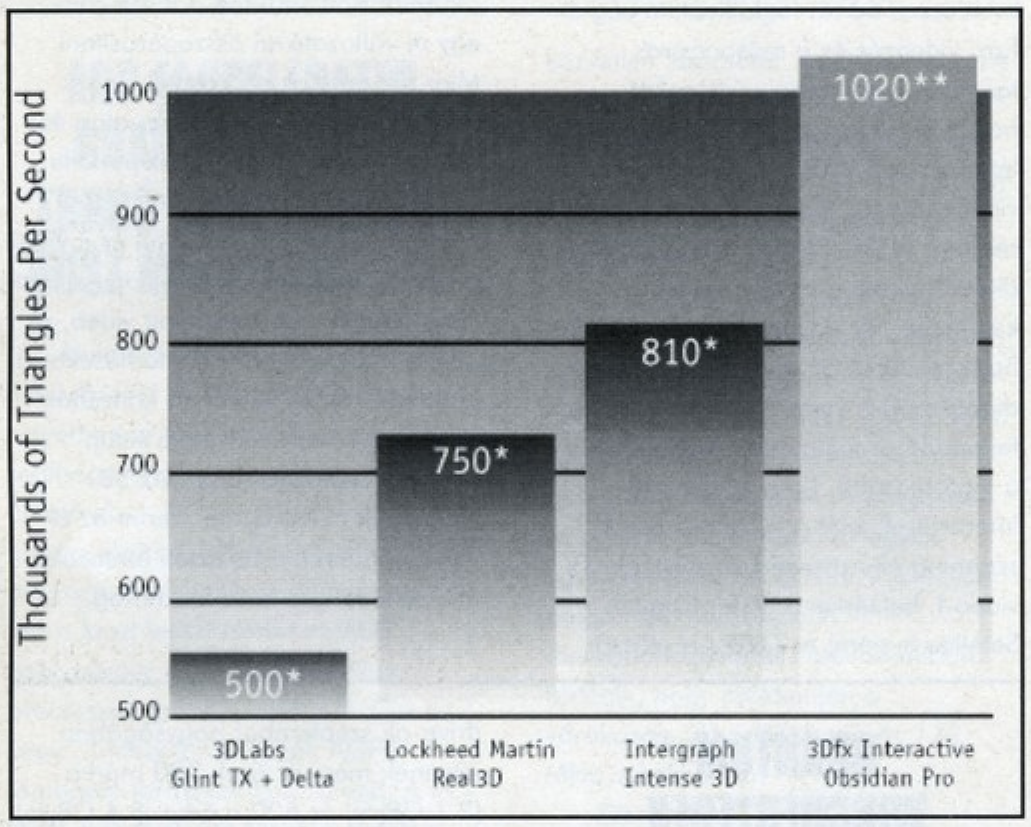
AZ INTEL VÁLASZA: MMX-ES PENTIUMOK MÁR 233 MHZ-EN IS, 300 MHZ-ES PENTIUM II-ES GÉP

Az Intel a Cyrix 6x86MX megjelenésére a 233 MHz-es MMX-es Pentium processzor kihozatalával válaszolt. Az állításuk szerint ez a 200 MHz-es változathoz képest 30 százalék teljesítménynövekedést hoz. Egyes ismertebb gyártók már forgalmaznak az új procikra épülő gépeket. Az NEC már egy 300 MHz-es Pentium II processzort használó gépen dolgozik, melyet PowerMate professional-nak neveztek el, és júliusban terveztek kihozni. Ami késleltetheti a megjelentetését, hogy eddig az FX chipkészletet használták az alaplapon, mely még nem támogatja az AGP szabványt, így a rendszer teljesítménye csak 4 százalékkal volt jobb a 266 MHz-es Pentium II-vel felszereltnél. A problémára megoldást jelentő új, már AGP-t támogató, LX chipkészlet csak a 4. negyedévben kerül sorozatgyártásra, így a gép megjelentetését valószínűleg eltolják egészen októberig.

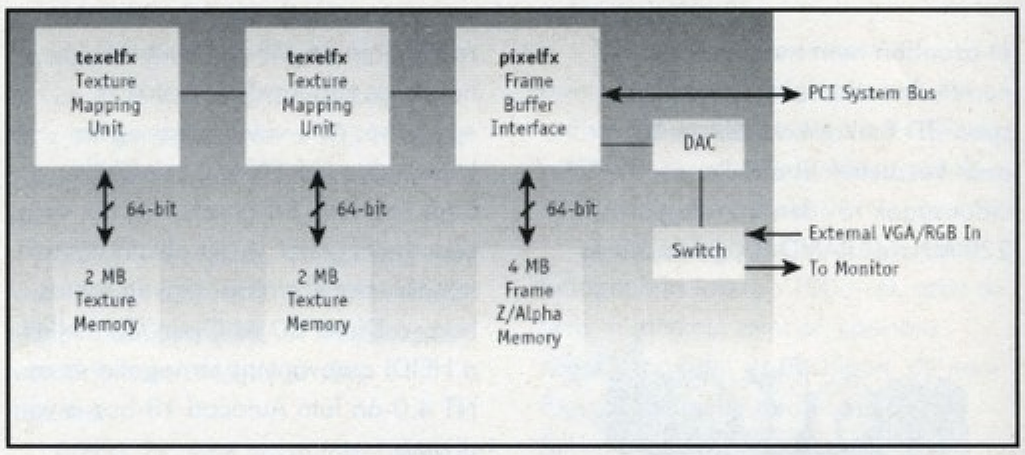
3DFX OBSIDIAN ÉS OBSIDIAN PRO

A 3Dfx Interactive a Voodoo chipset-tel lett a PC-s játékosok egyik kedvenc hardware-gyártója. A Voodoo kihozatala után persze nem állt meg a fejlesztés, ennek eredményei az Obsidian és Obsidian Pro 3D gyorsítók. Az általuk tudott speciális effektek: per-pixel köd, áttetsző, átlátszó, több elemből összeálló textúrák, animált textúrák, texture morphing és anti-aliasing.

Az Obsidian-ban levő Voodoo chipkészlet végzi a triangle setup és rasterization műveleteket, így a CPU-t rengeteg számítás alól szabadítja fel, amivel a játék teljesítményét javítja. Az Obsidian skálázható, így textúra memóriája 1, 2 vagy 4 MB lehet, és emellett 800 MB/sec feletti memória sávszélességet tud. Egy opcionális texelfx daughter-card segítségével a textúra memória akár 12 MB-ig, és a memória sávszélessége összességében max 1.6 GByte-ra is feltornázható. A Depth complexity méri egy képernyő kiszámításának bonyolultságát – azt mutatja, hogy átlagosan egy pixel-t hányszor kell renderelni. Ez az érték a legtöbb játéknál 2 és 4 között van, és egy játék 3-as depth complexity-vel, 640x480 felbontásban, 30 kép/sec mellett 27 Megapixel/sec fill rate-et igényel. Egy alapkiépítettségű Obsidian egy Pentium 90-en 45 Megapixel/sec fill rate-et képes elérni és 350k textúrázott háromszög/sec-et. Az Obsidian teljesítménye fokozható: max. 3 texelfx-szel javítható a képminőség, dual Obsidian konfiggal megduplázható a polygon és fill rate, és egy P166-on már 1 millió textúrázott háromszöget tud megjeleníteni mp-enként.



A 3Dfx Obsidian Pro-t már kissé más feladatokra tervezték, arra, hogy termékek tervezésénél a segítségével egy normál PC-n lehessen valós időben objekteket és animációkat manipulálni. Eddig csak grafikus munkaállomásokon megszokott interactive texture mapping-et kínál a kártya – az Obsidian Pro lehetővé teszi, hogy dinamikusan módosítsunk árnyékolt, textúrázott, MIP mappelt, filtered, Z-bufferelt modelleket és animációkat. Ezt az Obsidian Pro a Voodoo chipkészlet egy új, 192-bites, ún. „texture-streaming" architektúrával ellátott változatával éri el, mely több mint 1.2 GB/sec memória sávszélességet kínál, és több, mint 1 millió textúrázott háromszöget képes kiszámolni másodpercenként. A támogatott speciális effektek az Obsidian-nál bemutatottakkal egyeznek meg. Az Obsidian Pro-t a 3D Studio felhasználók számára is megfelelő bővítéssé tették, mert adnak 3D Studio4 és 3DStudio Max plugin-eket, melyekkel maximálisan kihasználható a teljesítménye: dinamikusan módosíthatók komplex, animált 3D modellek valós időben, animációk rendkívül gyorsan renderelhetők képernyőre, vagy háttértárra. A támogatott 3D plattformok: Direct3D, Gemini Open GVS, Datapath Realimation, Criterion Renderware, Argonaut BRender, 3Dfx Glide, Open GL és más 3D API-k.



MAXI SOUND GAME THEATER 64

A Maxi Sound Game Theater 64 egy új hangkártya, melynek neve már eleve sokmindent elárul: kártyát alapvetően játékra tervezték és 64 polifonikus szintetizátor van rajta. A kártyán ezek mellett van még egy RISC alapú 50 MIPS DSP, melynek segítségével real-time effektek és 4 hangfalas kimeneten keresztül valódi 3D hangzás valósítható meg. A kártya General Midi kompatibilis, egy 4MB-os GM hangkészlet és Dream chipset révén – a kártyán levő 4 MByte RAM-ba custom hangkészletek feltölthetők. Ilyeneket adnak is néhányat a kártyához (ezeket a Maxi Bank Downloader segítségével cserélhetjük), de editort, mellyel saját hangkészletet tudnánk készíteni, azt sajnos nem.

A memória egy 4 vagy 16 megás SIMM modul segítségével akár 20 MB-ra is felbővíthető, de ennek haszna kérdéses az előbb említettek után. A mellékelt control software-en kívül számos software-t is adnak hozzá: Cakewalk Express és Audio Works Pro programokat midizésre, az Internet Phone-t a kártya full duplex képességeinek az internet-es kommunikáció terén való kamatoztatására, valamint a POD egy speciális változatát. A Maxi Sound Game Theater 64 egy Plug and Play ISA kártya, így installálása nem okoz gondot sem DOS sem Windows 95 alatt. A kártya az AWE64 sorozattal ellentétben a 64 polifóniát hardware-ből tudja, és emellett van rajta daughter-board csatlakozó is, így további 32 hanggal bővíthető a polifónia, ha szükséges. A kártyát alapvetően játékra tervezték, így a kompatibilitás igen fontos, mely DOS és Windows 95 alatt egyaránt 100 %-osan megoldott.

A Maxi Sound Game Theater 64 képes több wave-file egyidejű lejátszására, így on-the-fly keverések és effektezés is megoldható vele. A kártya egyik legérdekesebb újítása a DSP funkciók használata – real time effekteket képes ráereszteni mind a wave, mind a midi hangokra. A Maxi FX program segítségével Reverb, Chorus és Echo effektek kapcsolhatók be, ahol a level, delay, time, feedback, rate és depth paraméterek finom szabályozására is lehetőségünk nyílik. A 4-sávos paragrafikus equalizer is többet kínál, mint a szimpla basszus és magas állítgatás. A kártyán van egy második sztereo kimenet, surround címkével. Az előbb említett Maxi FX program segítségével delay effektet kapcsolhatunk be, így egy 4 hangfalas surround hangzás állítható elő. Az előbb említett összes beállítás elmenthető preset-nek, így a következő indításkor ezeket használva inicializálja magát a kártya. A fontosabb játékokhoz megfelelő beállításokat is mellékelnek a kártyához: a Quake-nél pl. kis reverb és echo keverék segítségével érik el a tipikus barlang hatást, míg a Need for Speed-nél egy rövid echo-val a motor-hangokat erősítik fel. A kártyához adják a POD egy teljes, továbbfejlesztett változatát, mely kihasználja a DSP adta, imént említett speciális lehetőségeket – a játék közben hallható, hogy éppen merről is közelítenek ellenfelek felénk. Ami nagyon fontos, hogy a térhatású hangnak nem lesz ára a teljesítménycsökkenés, hiszen mindezt hardware-ből csinálja a kártya.

Charlie

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket július 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

- A CD-ROM-ok árából
- Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

10%

- a CD-ROM-ok árából
- tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

- Gravis ACE hangkártya 6.500,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

ECOBIT Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

- Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

5%

- Minden termék árából

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

SPeCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

- Komplett számítógép vásárlása esetén Genius egeret adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TICOM SOFTWARE
PC CD-ROM

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

15%

- Tagsági vásárlása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER — GENOA Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

- Minden GENOA termékre 5%
- CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

- 40% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
- 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

KELE COMPUTER

Nyitva: hétfő-péntek: 10-18-ig; szombaton: 10-13-ig.

1173 Budapest,
Pesti út 70.
Tel/fax.: 257-8865;
06-20-468-545

- **20.000 Ft feletti vásárlás esetén 500 Ft kedvezmény**

1 kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MACRODA KFT

Számítástechnikai Mintabolt
1013 Budapest, Attila u. 63.
Tel.: 214-2392

10%

- Komplett számítógépek
- Philips monitorok
- Alaplapok és egyéb számítástechnikai alkatrészek

készpénzes váasárlásnál 10% kedvezmény!
Egy vásárlásnál csak egy kupon váltható be!
Nyomtatókra és tartozékaikra nem érvényes

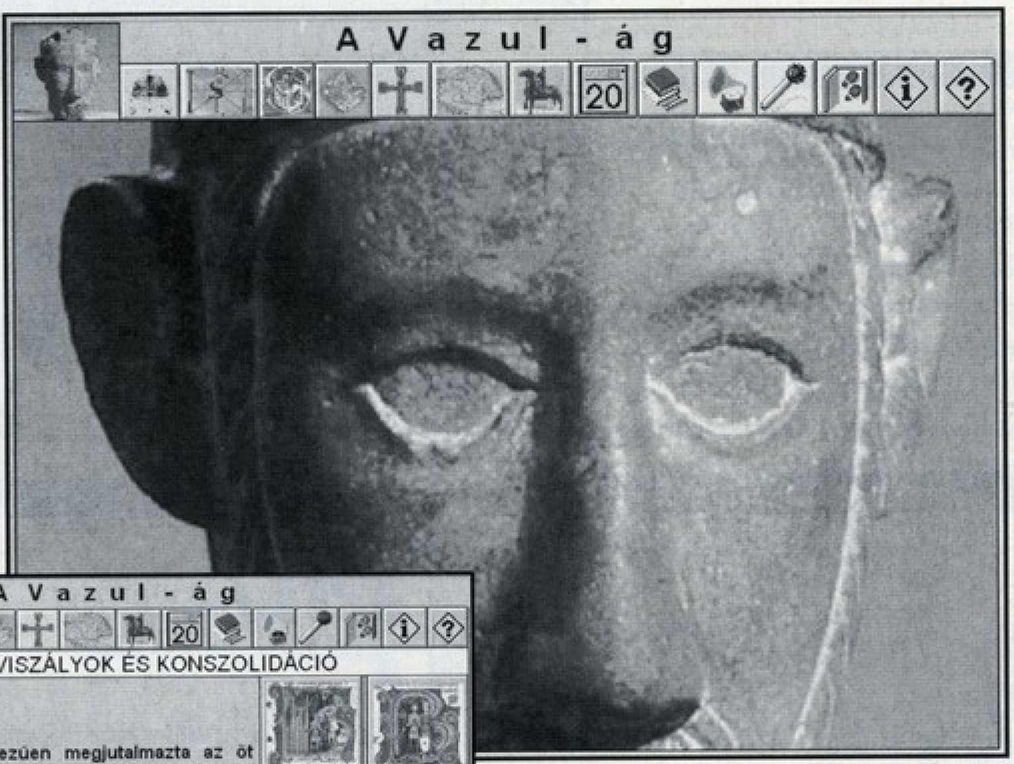
MACRODA
http://www.macroda.hu

A Vazul-ág

Interaktív taneszköz

Árpádházi királyok Szent István után

Talán sokan emlékeznek még a 96/8-as PC GURU-ban megjelent „Emese álma" című cikkre. Az Enciklopédia Humana egyesület megjelentette a folytatást „A Vazul ág" címmel. A feldolgozott időszak 1038-1301-ig tart, persze mint azt az Emese álmában is tapasztalhattuk, minimális átfedéseket szándékosan hagytak benne a készítők. A CD kezelőprogramját kinézetében nem változtatták meg, viszont kapott néhány kiegészítést, amit a felhasználók biztosan örömmel fogadnak.



A kezelőszoftver Win 3.1 alatt működik (16 bites), gondolva a szerényebb teljesítményű gépek tulajdonosaira. Win 95 alatt is kitűnően működik, csak uninstall lehetőséget nem kapunk. Szerencsére nem telepít fel több megányi driver-t, DLL-t, így az esetleges törléskor a kézi megoldást javaslom. Remélem, a következő CD-ken ez már meg lesz valósítva, hiszen kézenfekvő.

A programban kiválaszthatjuk a kívánt nyelvet (magyar, angol, német). A két idegen nyelv választása esetén egy szolgáltatást sajnos nem tudunk igénybe venni, ez pedig a képernyőn levő szöveg felolvastatása.

Az alapséma semmit sem változott, a főképernyőn balról jobbra a következő jól ismert ikonokat találhatjuk. A CD borítót is díszítő Kalocsai királyfej ikon a kilépés ikonja. Mellette sorban a főbb témacsoportok ikonjai találhatók.

Történelem (Szent Korona): a feldolgozott időszak történelmi eseményei időrendi sorrendben, négy fejezetre osztva: Trónviszályok és konszolidáció, A korai királyság utolsó évtizedei, A tatárjárás kora, Az utolsó Árpádok.

Nyelvtörténet (Szt. István névjele): A korabeli nyelvi emlékek, kiemelve a korai írásos emlékeket. Legelsőként említhetném pl. a Tihanyi Apátság alapítólevelét. A két alfejezet címe: A korai ómagyar kor nyelvi emlékei, A kor nyelvi rendszere.

Irodalom (kódex iniciálé): A fennmaradt művek bemutatása, rengeteg képpel illusztrálva.

A fejezetek címei: Az irodalom külső feltételei, Az irodalom tartalmi jellemzői, A szerzők, A művek.

Művészetek (életfa szimbólum): A fejezetek a képzőművészet, a zene és a tánc korabeli emlékeit dolgozzák fel. A fejezetre jellemzően sok helyen találhatunk előre rögzített hanganyagot is.

Egyháztörténet (turul veret): A fejezet címe „hitvilág"-ról „egyháztörténetre" változott, hiszen István után már a keresztény államforma jellemezte Magyarországot. Három alfejezetet találunk: Szt. István öröksége, Császár és pápa közt, A pápaság árnyékában.

Történeti földrajz (térkép): A feldolgozott témák főként a gazdasági szempontok irányába terelődtek el. A témakörök: A Magyar Királyság és szomszédai, Az ország igazgatása, Az ország nem magyar lakói, Település és lakóhely.

Életmód (lovas ékszer): Társadalom, Gazdaság, Mindennapi élet. A társadalmi viszonyok ismertetése, szolgaság, stb. A mezőgazdaság és kézművesség bemutatása. A korabeli szokások, életmód jellemzői.

Itt a témaköri ikonok véget is érnek, a kényelmi szolgáltatások következnek.

Időrend (naptárlap): Időrendi sorrendben megjelennek a fontosabb történelmi események igen tömör formában. A keresőkulcs segítségével a beírt szóra tudunk kerestetni pl. „Géza", ezek után a Találat mezőben megjelenik a találatok száma. A keresett szó kékre változik a keresés megkönnyítése miatt.

Források (könyv): A CD elkészítéséhez felhasznált anyagok rendszerezett elérhetősége itt biztosított. Szöveges, hang, stb. állományok találhatóak: Szöveggyűjtemény, könyvtár, hangtár, képtár, filmtár.

Zenei aláfestés (gramofon): A korhoz illő zenét hallgathatunk a CD nézegetése közben.

Hangalámondás (mikrofon): A képernyő szövegét felolvastathatjuk a programmal. Ez a funkció nagyon jól használhatóvá teszi a programot olyan helyeken, ahol nincs mód arra, hogy mindenki lássa a képernyőn levő szöveget (pl. iskolai tanórán). Csak magyar nyelven „beszél".

Hol jártunk? (talpnyom): visszafelé lépkedhetünk az eddig bejárt utunkat követve. Alfejezetből való visszalépést megkönnyítendő funkció.

Információ (I betű): A szöveg mellett található képekről kapunk információkat.

Segítség (kérdőjel): segélykérés.

A CD-n ismételten igen szép mennyiségű anyag található, több mint az Emesén. A kibővített kezelési funkciók igen jól használhatók, pl. nem kell egyesével lapoznunk az oldalakat, stb. Mindenképpen pozitív fejlődést tapasztal a felhasználó, és ezt a tendenciát remélem a kiadó is folyamatosra tervezi. A következő CD-ROM a Lovagkirályok címet viseli, és kb. július vége felé kerül a boltokba.

SakMan

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az Enciklopédia Humana Egyesület biztosította.

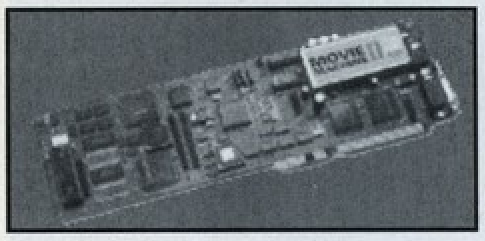
1438 Budapest, Pf. 435.

Video Editing

Matrixus

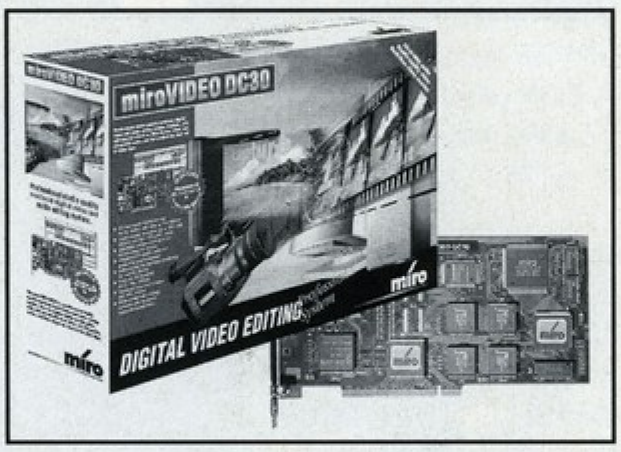
Bizonyára sokaknak tetszik, hogy a mai Hollywood-i produkciókban mindenféle számítógépes trükkel kápráztatják el a nézőket. Mi „számítógépesebb" emberek ilyenkor gyakran szoktuk mondogatni, hogy „Én bizony tudom, hogy ezt a trükköt hogyan kell csinálni."

Persze ez korántsem ilyen egyszerű, de a technika előrehaladtával már mi is elő tudunk állítani egy csomó érdekes dolgot nem is annyira elérhetetlen áron. A következőkben arról szeretnék írni,



hogy mégis mire van ahhoz szükség, hogy a videoanyagot a számítógépünkkel hatékonyan tudjuk manipulálni. Elsősorban egy Pentium számítógépre és egy gyors HD-re van szükség és attól függően, hogy milyen gyors a processzorunk sok vagy még annál is több türelemre. Gondolom az olvasók többsége találkozott már különböző tuner-kártyákkal, amelyek mozgóképet is tudnak digitalizálni. Sokan ezeket szeretnék videovágásra használni, de sajnos ezek a kártyák még csak 160x120-as vagy hasonló kisebb felbontásban tudnak dolgozni és a bedigitalizált anyag minősége is hagy nem kevés kívánnivalót maga után.

A kulcsszó az M-JPEG lesz. Olyan kártyát keressünk, amely „M-JPEG Capture Board", vagy „Motion JPEG Board for Digital Video Editing" feliratokkal hirdeti magát. Itt az a lényeg, hogy a bedigitalizált anyag minden egyes képkockája (frame) JPEG formátumú állókép. Egy sec alatt 25 ilyen képkocka pereg le a szemünk előtt. A megfelelő szoftver segítségével oda vissza lépegethetünk a felvett filmben, mint a profibb videomagnók JOG&SHUTTLE tekerőjével. Az M-JPEG tömörítés aránya természetesen állítható, tehát eldönthetjük, hogy kevesebb anyag férjen a HD-re jó minőségben, vagy több, de a minőség rovására. Az újabb kártyák (pl. MIRO DC20, DC30, FAST AV-MASTER) a PCI buszt használják és ezekkel lehet igazán jó minőséget elérni. Régebben a FAST nevű német cég gyártott ISA buszos M-JPEG kártyákat (pl. MOVIE MACHINE II - with MJPEG EXTENSION, FPS 60) de ezekkel csak közepes VHS minőségben lehetett dolgozni. Fontos mindemellett megjegyezni, hogy az így készült anyagok csak olyan gépeken játszhatók le, melyekben van M-JPEG kártya, hogy az valós időben ki tudja tömöríteni az adatokat, miközben a jelet a videokimenetre vagy a PC képernyőjére küldi. Ha ilyen nincs a gépünkben, akkor egyszerűen csak a „Board not found" hibaüzenetet kapjuk. Jobb esetben a hang azért hallható, de ez nem minden lejátszónál van így. A kész anyag leggyakrabban AVI formátumú lesz, de néhány program tud MOV-ba is dolgozni. Fontos tény továbbá, hogy csak azokon a gépeken tudjuk a



filmet a PC képernyőjén egy ablakban nézni, amelyekben a videokártya S3 vagy S3 Virge chippel rendelkezik. Ennek az az oka, hogy csak ezek a kártyák támogatják a Video Overlay-t. Ebből kifolyólag, ha pl. egy TSENG ET6000 kártya van a

gépben, akkor csak a videokimeneten tudjuk lejátszani a filmet , a PC monitorán nem. A merevlemez sebessége szintén fontos tényező.

Csak gyors HD-vel lehet S-VHS minőségben frame elvesztése (dropping) nélkül dolgozni. Optimális esetben egy AV-re optimalizált sok GB-os Ultra Wide-os SCSI HD-t kellene használnunk, de ez testvérek közt is nagyon drága. Kezdetben egy AT-BUS-os HD is megteszi. A legjobban a Quantum Fireball 2,5Gb-os vált be néhányunknak így leginkább azt ajánlanám.

Most pedig lássunk egy konkrét példát:

A teljes PAL jel 768x576-os felbontást követel meg magának (Full Resolution - Both Fields). Ekkor egy frame 83Kb terjedelmű és 1GB HD-re 9 min anyag fér*. Persze, ha csak az egyik félképet digitalizáljuk a 384x288 is elegendő (Half Resolution - One Field). Ekkor 22Kb egy frame és 1GB-ra 32 perc anyag fér*.

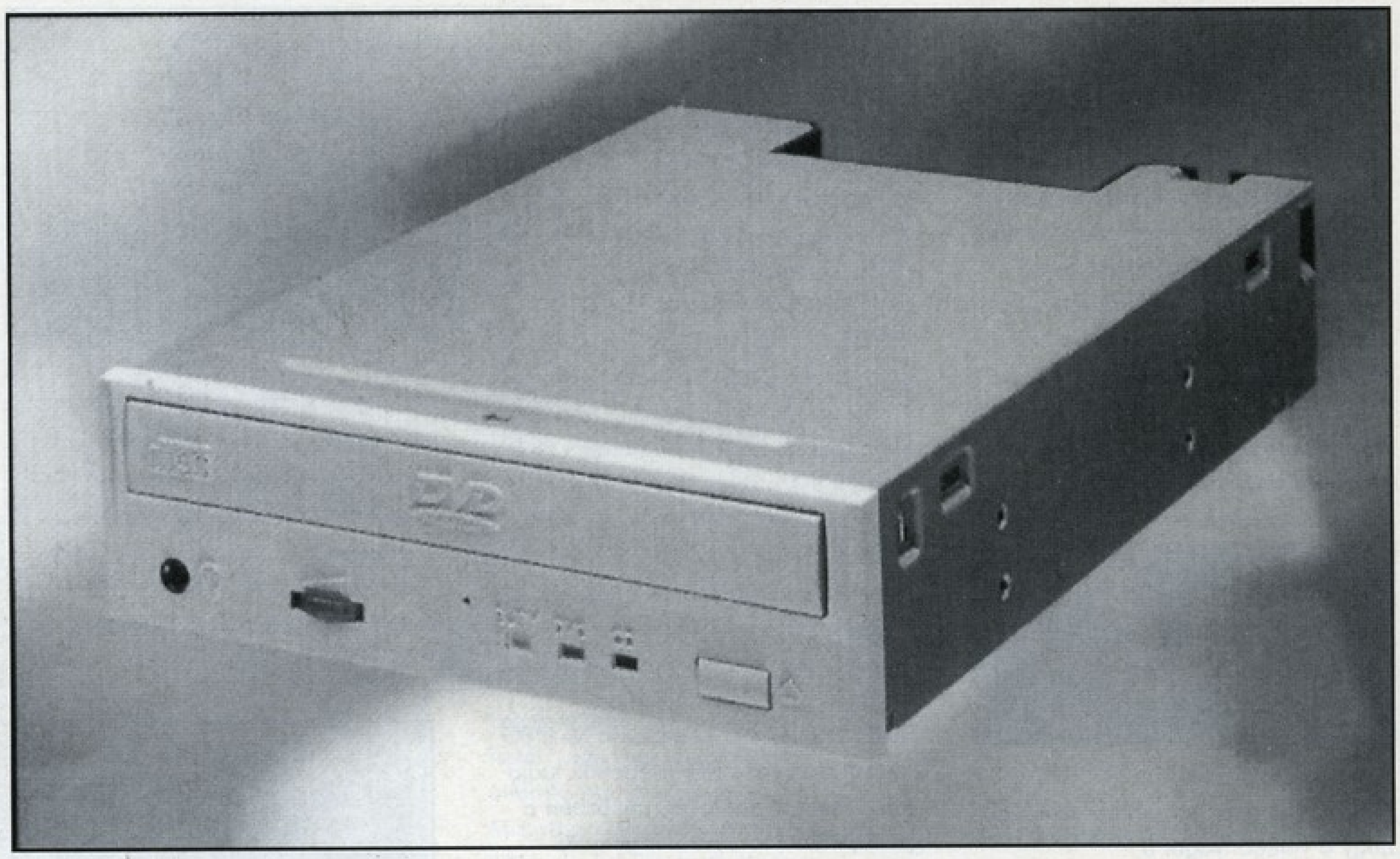
* A fenti adatok 10:1 tömörítési arányra vonatkoznak

A következő számban mélyebben beássuk magunkat a dolgok rejtelmeibe és innen folytatjuk...

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy melyik tömörítési arány milyen minőségnek felel meg mindkét félkép digitalizálása esetén TV Cropping bekapcsolásával:

Compression	min/GByte		Video quality
	PAL, SECAM	/ NTSC	
01:01	00:55	/01:05	Broadcast
02:01	01:50	/ 01:56	Direct Transfer TV
03:01	02:45	/ 03:13	Betacam Digital, SP
04:01	03:43	/ 04:16	Betacam SP (professzionális)
05:01	04:37	/ 05:20	Betacam (félprofesszionális)
07:01	06:34	/ 07:25	Hi8, S-VHS (legjobb)
10:01	09:14	/ 10:48	Hi8, S-VHS (normál)
15:01	14:13	/ 15:31	VHS

DVD őrület őrület, DVD!



TOSHIBA DVD DRIVE (SD-M1002) ÉS JAZZ MULTIMEDIA MPEG-2 DEKÓDER (WINX DVD)

A DVD szabványról és DVD drive-ok megjelenéséről szóló hírek már hónapok óta keringenek világszerte. Elérkezett a pillanat, mikor az első működő, már nagy szériában gyártott drive-ok eljutottak Magyarországra is a világpiaci megjelenéssel egyidőben. A Toshiba az egyik vezető tagja volt a DVD technológiát kidolgozó és véglegesítő konzorciumnak, így nem meglepő, hogy az ő első DVD drive-juk (Toshiba SD-M1002) jutott el elsőként hazánkba, a Thomson házi felhasználásra szánt DVD videojával kb. egyidőben. A DVD drive-ok jelentősége vitathatatlan, mivel 1995-ben egységes szabványt hoztak létre a világ legnagyobb gyártói /SONY-Philips-Matshushita-Toshiba-Thomson/, ezért egyértelműen a DVD lesz a ma elterjedt CD-ROM drive-ok felváltója.

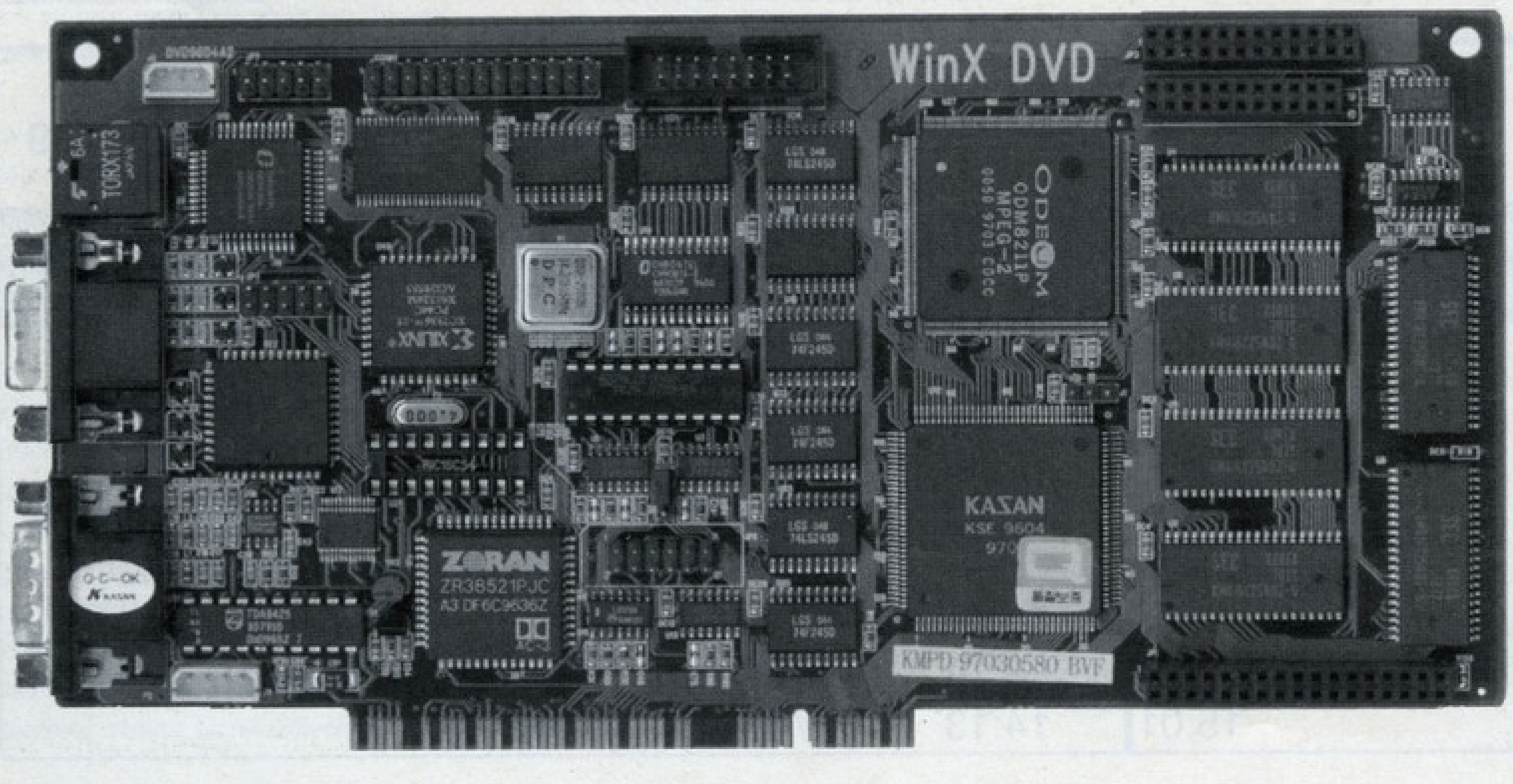
A DVD előnyei egyértelműek:

1. Felülről kompatibilis a normál CD-ROM drive-okkal, így az eddigi lemezeink tovább használhatók.

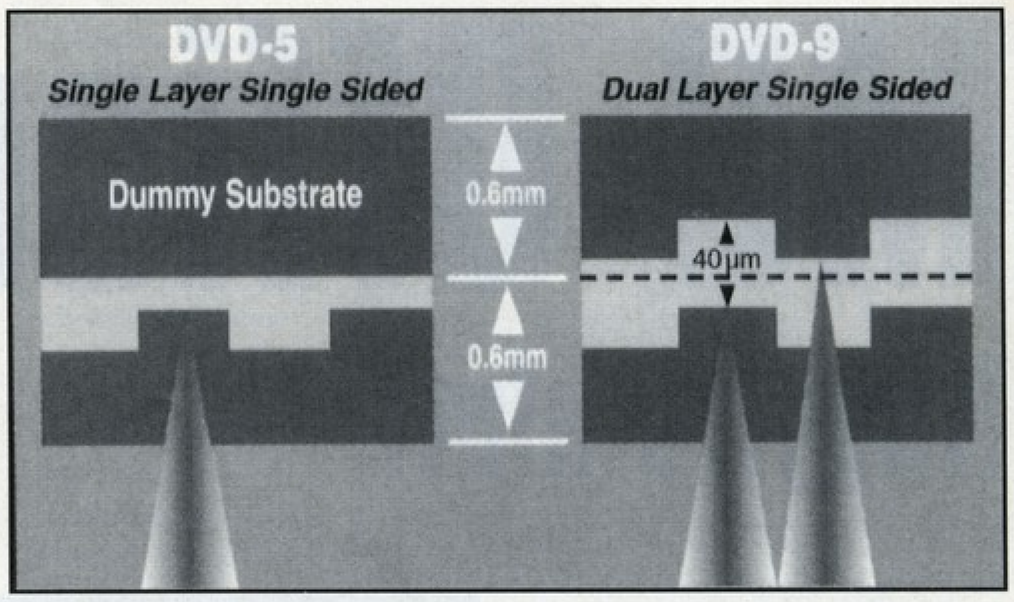
2. A DVD lemezek kapacitása a normál CD-k sokszorosa. A többrétegű lemez, a nagyobb írási sűrűség és a lemez mindkét oldalának használata miatt a lemezek kapacitása így 4.7 és 17 Gbyte között lehet, szemben a CD-ROM 0.65 Gbyte-jával szemben. Ez 7-25 CD-nek felel meg.

3. A DVD nagy kapacitása révén sokkal jobb minőségben, illetve nagyobb mennyiségben képes – videoanyagokat, hangeffektusokat, stb... tárolni. Ezen lehetőségeket egyre több játékgyártó fogja kihasználni. A Virgin-nél, Activision-nél és más cégeknél is fejlesztik a jobbnál jobb DVD játékokat, melyek természetesen Dolby Digital Surround hanggal fognak megszólalni. Aki most szeretne venni multimédiás hangfalakat, jobban teszi ha már ilyeneket vesz.

4. A DVD lemezekre kidolgozott szabványok közé tartozik a rajtuk tárolt digitális video formátumának rögzítése MPEG 2 formátumban, mely a legmagasabb szintű igényeket is kielégíti. Minősége a lézerlemeznél is jobb, többek között a 720x480 felbontásnak köszönhetően, míg a hangja a Dolby Digital Surround (5.1 csatornás, AC-3) térhatású hang az egyike a mozikban ma használt szabványoknak. A DVD formátumú filmek max. 8 féle szinkronhangot és 32 féle feliratozást tartalmazhatnak, és akár többféle vágási változat is tárolható egy DVD-n.

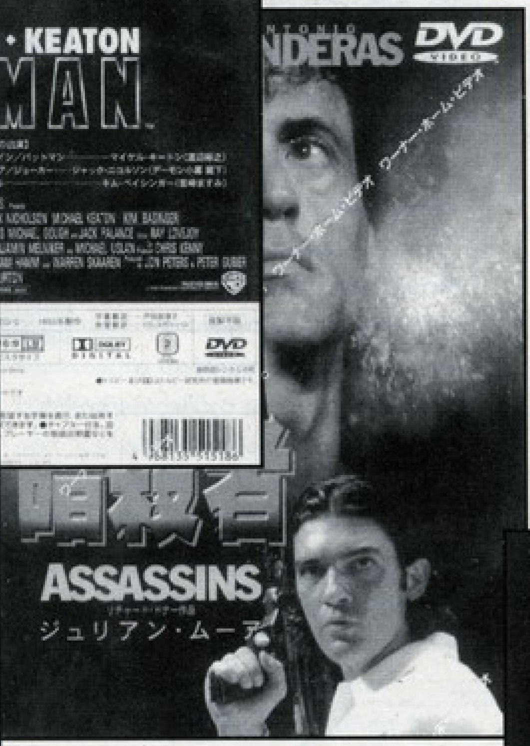


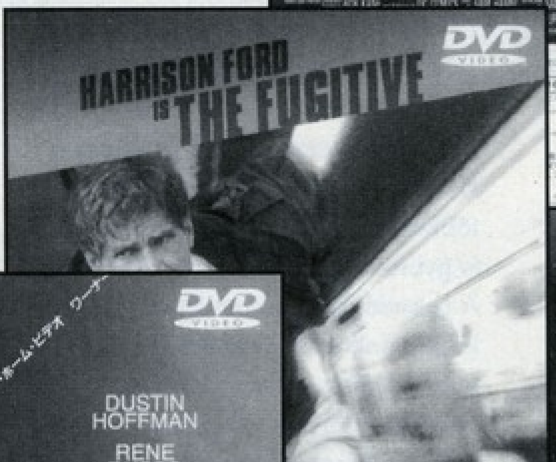
Egy PC-s DVD rendszer előnye egy normál DVD videoval szemben szintén triviális: ez nem csak a DVD filmeket képes lejátszani, hanem tisztán adat-lemezeket is el lehet vele olvasni, és a DVD-s játékok is játszhatók vele. A Toshiba SD-M1002 egy egyszeres sebességű DVD drive,

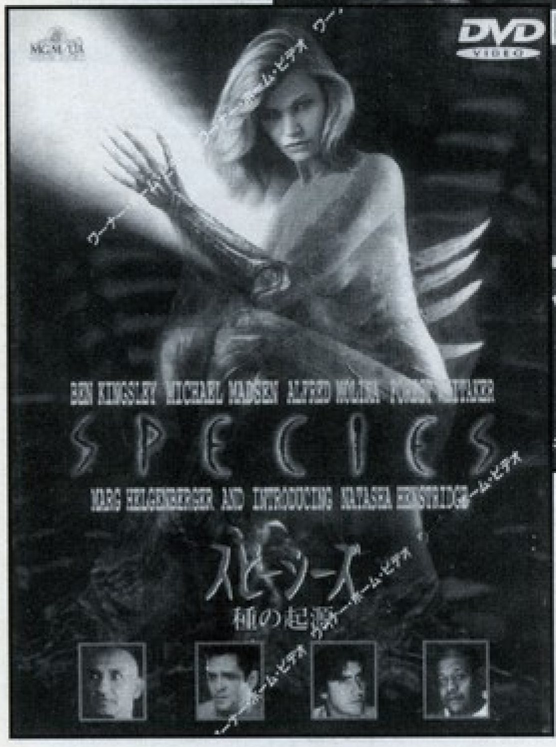


mely normál CD-ROM-okat 8-9-szeres sebességgel olvas, az igen kedvező 130 ms átlagos elérési idő mellett, és így másodpercenként max. 1350 Kbyte/sec adatátviteli sebességet ér el, ami a ma használatos alkalmazásokhoz elegendő teljesítményt jelent. Az SD-M1002 kívülről nem sokban tér el a normál CD-ROM lejátszóktól, talán csak a DVD logon veszi észre az ember a különbséget, hiszen az igazi újítások belül vannak- az új fejlesztésű, rétegekhez fókuszálható lézerdióda és a még precízebb motor és mechanika kialakítás tette lehetővé a pontosabb és gyorsabb adatelérést. A drive installálása nem jelent problémát, hiszen sima EIDE csatolóval kell a gépbe kötni, így a Windows 95 azonnal felismeri.

Ha egy DVD drive-on DVD formátumú (MPEG 2 tömörítéssel tárolt) filmeket akar valaki nézni, akkor szüksége lesz egy MPEG 2 dekóderkártyára is, ugyanis a szoftveres MPEG 2 dekóderek még Pentium II-n is igen gyenge teljesítménnyel futnak. A Toshiba SD-M1002-höz a Jazz Multimedia WinX DVD kártyáját kínáljuk, mely minden DVD funkciót támogat. A WinX DVD egy PCI kártya, melyen számos kimenet található. A kártyán levő MUX chip segítségével képe kiküldhető a monitorra, ahol teljes képernyőn képes lejátszani a filmeket. Igazából a DVD filmek kiváló, a lézerlemezekénél is jobb képminőséget egy modern, 16:9 arányú, nagyképernyős, TV-n vagy projektoron lehet a legjobban élvezni. Ezt szolgálják a TV (composite video) és S-VHS formátumú (PAL és NTSC egyaránt) kimenetek. A WinX DVD támogatja mind a 4:3, mind a 16:9 arányú képmegjelenítést.







A DVD filmek hangját az MPEG 2 formátumon belül a Dolby AC-3 szabvány szerint kódolják, mely 5 plusz 1 csatornát tárol el, és így valódi térhatású hang megszólaltatására képes. A kártyán van egy Zoran AC-3 dekóder chip, mely által generált hang egy surroundra kevert sztereo kimeneten keresztül vezethető ki az erősítőre, és onnan hangfalakra. Ha valaki teljességében akarja élvezni a Dolby Digital Surround hangzást, és rendelkezik megfelelő recieverrel és hangfal-készlettel, az a kártyán levő S/PDIF kimeneten keresztül tudja kivezetni a hangot az erősítőre. Így a mozikban lassan megszokottá váló, valódi térhatású hangot kap. A WinX DVD a különböző jelformátumok mellett a kényelmi funkciókat is támogatja, pl. a filmek többféle befejezése közötti választást (Multi Story), többféle nézőpontot egy jelenethez (Multi Angle) és a Parental Lock, azaz gyemekzár funkciót. A WinX DVD-nek minden funkciója a mellékelt távirányítóval vezérelhető. A későbbiekben kaphatóak lesznek hozzá bővítések, mint pl. digitális műholdvevő rendszer, stb...

Természetesen a DVD kit-hez igényes DVD filmek, új fejlesztésű, fantasztikus képminőségű és hangú játékok legalább olyan fontosak. Az Ecobit Multimédia Kft. A fenti DVD WinX KIT mellett természetesen a havonta 6-8 darabbal bővülő, a 2-es zónában (Európa és Japán) megjelenő összes DVD-s filmet és DVD-s játékokat is forgalmazza Magyarországon. Ezekből folyamatosan nagy raktárkészlettel rendelkezik. A lista jelenleg közel 150 filmet ölel fel, melynek listájából itt látható egy kis ízelítő. A DVD megérkezett Magyarországra, már csak rajtatok múlik, milyen gyorsan fog elterjedni a jövő évezred technikája.

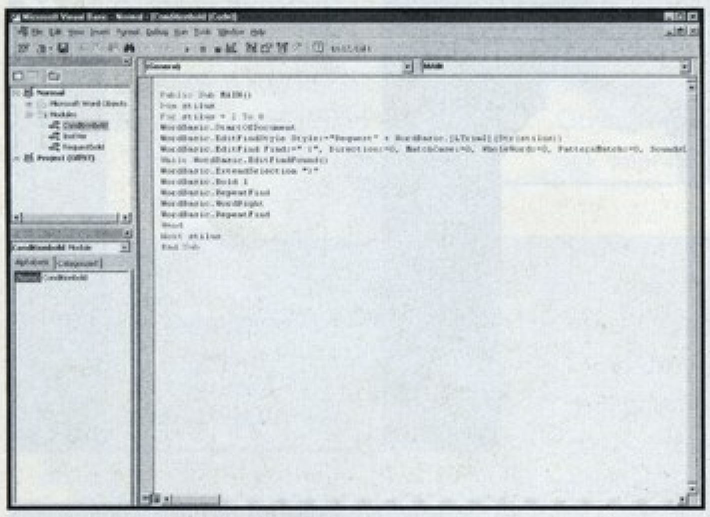
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az ECOBIT Multimédia Kft. biztosította.
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Tel.: 351-3078
A PÓLUS Center-ben,
Market Street 381
Tel.: 419-4175

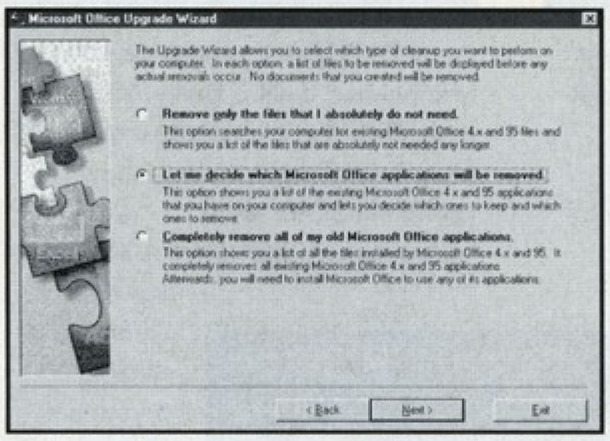
MS Office '97
Nagyító alatt

Még két éve sincs, hogy megjelent a Windows 95, melyet hamarosan követett az Office 95, előbb az angol változatok, majd nemsokára mindez magyarul is. Az Office 95 programjai leginkább kényelmi szolgáltatásaikkal kényeztették el a használóikat, nem tudtak alapvetően többet mint a korábbi változatok. Persze azok a kényelmi szolgáltatások sokak számára kellemesek a mai napig: pl. az iskolás éveinket idéző piros hullámos vonallal történő helyesírás-ellenőrzés. A világ persze nem áll meg, az idei év irodai programcsomagja nagy valószínűséggel az Office 97 lesz. Erre minden bizonnyal reális esélye van a terméknek (bár még messze az év vége), mert az angol változat az év elején, a magyar változat meg az Ifabo-ra jelent meg.

Az évszám megváltoztatása már önmagában is jó marketingfogás, mert ugyan ki használna „tavalyelőtti" programot, amikor itt az új. De nemcsak ez lehet a valószínű siker

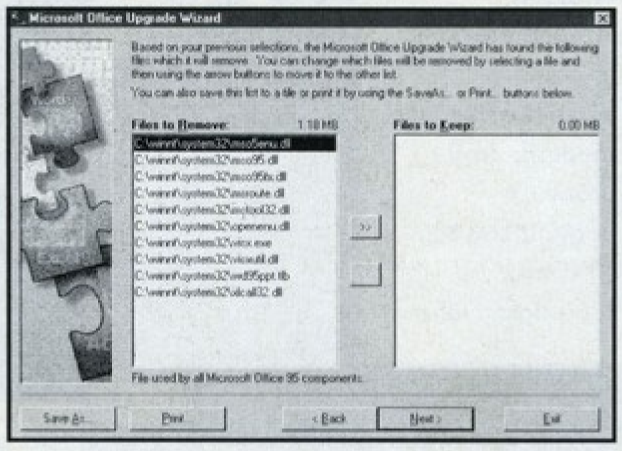


mögött, mellette szól, hogy immár négytagúra bővült az Office család, főként amiatt, hogy létezik az Office-nak fejlesztői tool-okkal egybe integrált változata (pl. az Office 95 esetében még külön termék volt az Access Developert Kit). Ennek alapján a következő változatok léteznek: Standard Edition, Small Business Edition, Professional Edition és



Developer Edition. Röviden a különbségekről: a Standard változat a Word, Excel, PowerPoint trión kívül az Outlook programot (nem számítva az Internet Explorer 3.01-et, aminél már úgyis van újabb). A Small Business változatban mindez kibővül a „Small Business Financial Manager for Excel" termékkel. A Professional változat a korábbiakhoz hasonlóan a Standard bővítése az Access-szel. Végül a Developer Edition a Professional változatra épülve, kiegészülve a fejlesztői eszközökkel és programozási dokumentációval.

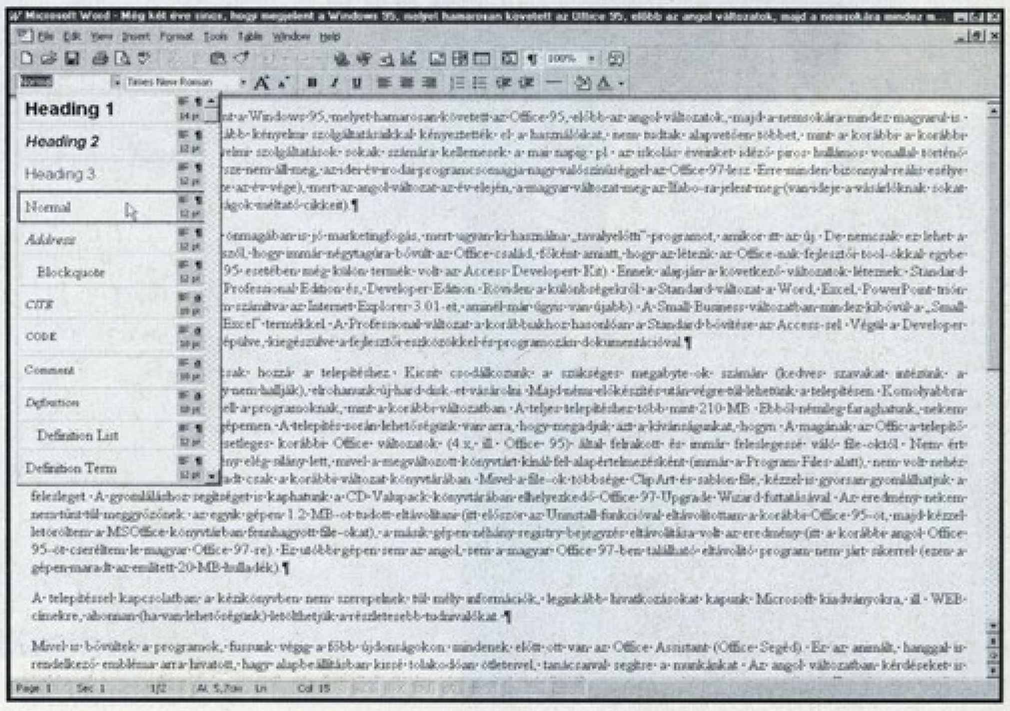
Ennyit elöljáróban, kezdjünk csak hozzá a telepítéshez. Kicsit csodálkozunk a szükséges megabyte-ok számán (kedves szavakat intézünk a programfejlesztőkhöz - kár, hogy nem hallják), elrohanunk új hard disk-et vásárolni. Majd némi előkészítés után végre túl lehetünk a telepítésen. Komolyabbra fordítva a szót: jóval több hely kell a programoknak, mint a korábbi változatban. A teljes telepítéshez több mint 210 MB. Ebből némileg faraghatunk, nekem most kb. 140 MB faragva fut a gépemen. A telepítés során lehetőségünk van arra, hogy megadjuk azt a kívánságunkat, hogy a telepítő szabadítson meg az esetleges korábbi Office változatok (4.x, ill. Office 95) által felrakott és immár feleslegessé váló file-októl. Nem ért meglepetésként, hogy az eredmény elég silány lett, mivel a megváltozott könyvtárt kínálja fel alapértelmezésként (immár a Program Files alatt), nem volt nehéz megnézni, hogy kb. 20

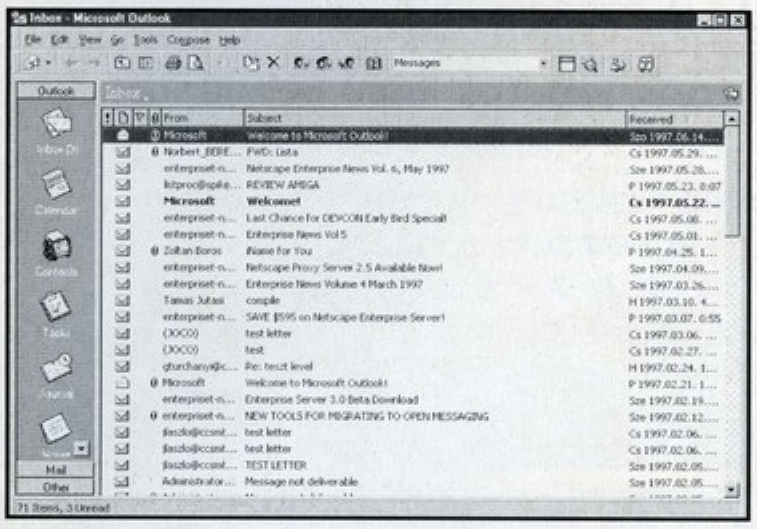


MB maradt csak a korábbi változat könyvtárában. Mivel a file-ok többsége ClipArt és sablon file, kézzel is gyorsan gyomlálhatjuk a felesleget. A gyomláláshoz segítséget is kaphatunk a CD Valupack könyvtárában elhelyezkedő Office 97 Upgrade Wizard futtatásával. Az eredmény nekem nem tűnt túl meggyőzőnek: az egyik gépen 1.2 MB-ot tudott eltávolítani (itt először az Uninstall funkcióval eltávolítottam a korábbi Office 95-öt, majd kézzel letöröltem a MSOffice könyvtárban fennhagyott file-okat), a másik gépen néhány registry bejegyzés eltávolítása volt az eredmény (itt a korábbi angol Office 95-öt cseréltem le magyar Office 97-re). Ez utóbbi gépen sem az angol, sem a magyar Office 97-ben található eltávolító program nem járt sikerrel (ezen a gépen maradt az említett 20 MB hulladék).

A telepítésről a kézikönyvben nem szerepelnek túl mély információk, leginkább hivatkozásokat kapunk Microsoft kiadványokra, ill. WEB címekre, ahonnan (ha van lehetőségünk) letölthetjük a részletesebb tudnivalókat. (Könyv hyperlink-ekkel, mivel az Office programokkal is szúrhatunk ilyeneket mindenhova.)

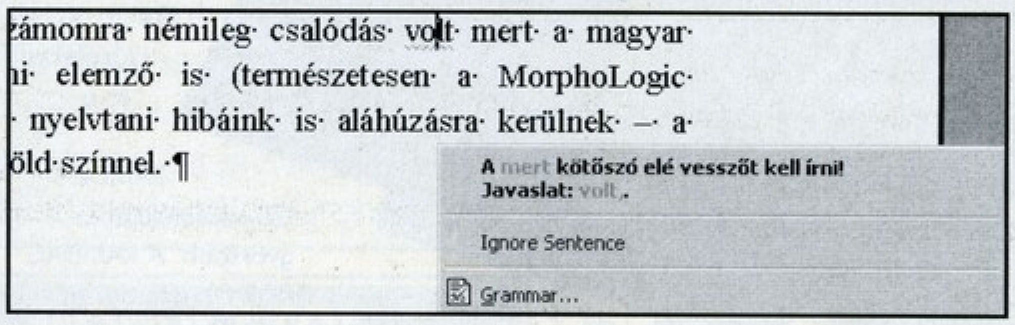
S hogy mivel bővültek a programok, fussunk végig a főbb újdonságokon: mindenek előtt ott van az Office Assistant (Office Segéd). Ez az animált, hanggal is rendelkező embléma arra hivatott, hogy alapbeállításban kissé tolakodóan ötleteivel, tanácsaival segítse a munkánkat. Az angol változatban





kérdéseket is intézhetünk, a magyarban mindössze a választható témák listáját kapjuk meg (még mindig kifog a magyar nyelvtan a programozókon). Ez számomra némileg csalódás volt, mert a magyar változatnak része lett a nyelvtani elemző is (természetesen a MorphoLogic fejlesztésében). A Word 97-ben a nyelvtani hibáink is aláhúzásra kerülnek - a megkülönböztethetőség érdekében zöld színnel. Itt említem meg, hogy a helyesírás-ellenőrző szókincsei bővítve lett, elég sok Microsofttal, ill. Internettel kapcsolatos idegen szót elfogad helyesként (pl. WEB, Netscape). Nekem a fő problémám a magyar nyelvtani elemzővel, hogy a tizedes törtek vesszőjét nem jól kezeli. Emiatt arra a mondatra, hogy 1,2 kg almát vettem, mindenképp kapunk egy aláhúzást (a ,2-t húzza alá). Szintén nem szimpatikusak számára a WEB címek URL-jei, pedig azok előfordulása a szövegben elég gyakori.

Másik meglepetés az volt, hogy a karakterkészletek kezelésén módosítottak, és ennek következtében betettek a „barkácsolt" betűkészleteket használóknak. Az Office család tagjai (az Access kivételével) Unicode alapú karakter kezelésre tértek át, ennek az lett a következménye, hogy az eddig használt magyar betűkészletek többségének nem jelenik meg a hosszú ő és ű betűje. Nyomtatásban is vannak gondok. Ha valaki (netán) ezzel egyszerre cseréli le a Windows 95-jét NT-re, és korábban főleg ATM betűkészleteket használt, akkor mellesleg még be is fog zöldülni, mert maga az NT gyalázatosan konvertálja a betűkészleteket a megjelenítéshez használt TrueType-ra. Az egésznek könnyen az lesz az eredménye, hogy csak a Windows-zal adott CE betűkészleteink maradnak meg. Az Office betűkészlet kezelési



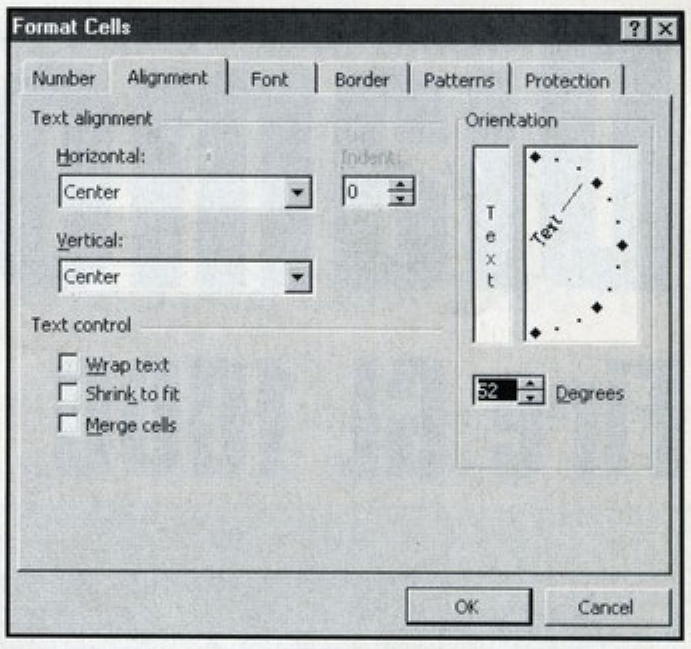
problémáiról a MS magyar honlapján lehet olvasni - http://www.microsoft.com/hun/.

Aztán elkezdjük használni a programokat, és némileg csodálkozunk. Például azon, hogy a Word miért nem tud Word 6.0/Word 95 formátumban menteni. Igaz, hogy kiválaszthatjuk mentéskor az előbbi file formátumot, de RTF formátumban kerül a dokumentum elmentésre, mindössze a kiterjesztés lesz DOC. Hát ez rendkívül jó megoldás. Valószínűleg Bill Gates felmenőági rokonsága az elmúlt pár hónapban csuklási rohamokkal küszködhetett, mert előbb egy olyan változat jelen meg, ami a képeket tömörítve pakolja az RTF formátumba, majd végre megjelent a WEB-en Word 6.0/Word 95 binary export modulnak nevezett változat, mely rendes Word 6.0 file-okat ment (Word 6.0/95 Converter for Microsoft Word 97, 622 kB).

A Wordnek, akárcsak a többi Office programnak része lett az eddig csak külön letölthető HTML formátum kezelését lehetővé tevő Internet Assistant nevű termékek. Ennek révén a Worddel HTML oldalakat szerkeszthetünk. A kimentett file végre 8 bites, csak miért van telepakolva <FONT> tag-ekkel... A Word másik jól sikerült része a táblázatszerkesztő lett (Table/Draw Table), melyben egyszerűen ceruzával és radírral rajzolhatunk táblázatokat a képernyőn. Ez roppant kényelmes és hatékony módja a szerkesztésnek: nem kell többé sokat vesződni a cellák egyesítésével és darabolásával, továbbá nem probléma, hogy ezek során esetleg széttöredezik a táblázat.

A programokkal történő nagy átalakulások ismertetésének sorából ne hagyjuk ki a Visual Basic for Aplications nyelvet, mely immár a Wordben is felváltotta az eddigi Word Macro nyelvet. Sokak szerint ez egy új korszak kezdetét jelenti a makróvírusok írása területén. Nem hallgathatunk arról, hogy a Word tartalmaz lehetőséget annak figyelésére, hogy a megnyitott dokumentumban vannak-e makrók. Na persze látatlanban ki tudja megkülönböztetni a makrókat... Szóval maradjuk a jól bevált víruskereső programok legújabb változatainál.

Másik kedvelt alkalmazásunk, az Excel szintén kisebb-nagyobb faragásokon esett át. Jelentősen kiegészültek a formázási lehetőségek, immár nemcsak 90 fokban, hanem 1 fok pontosságú beállítással

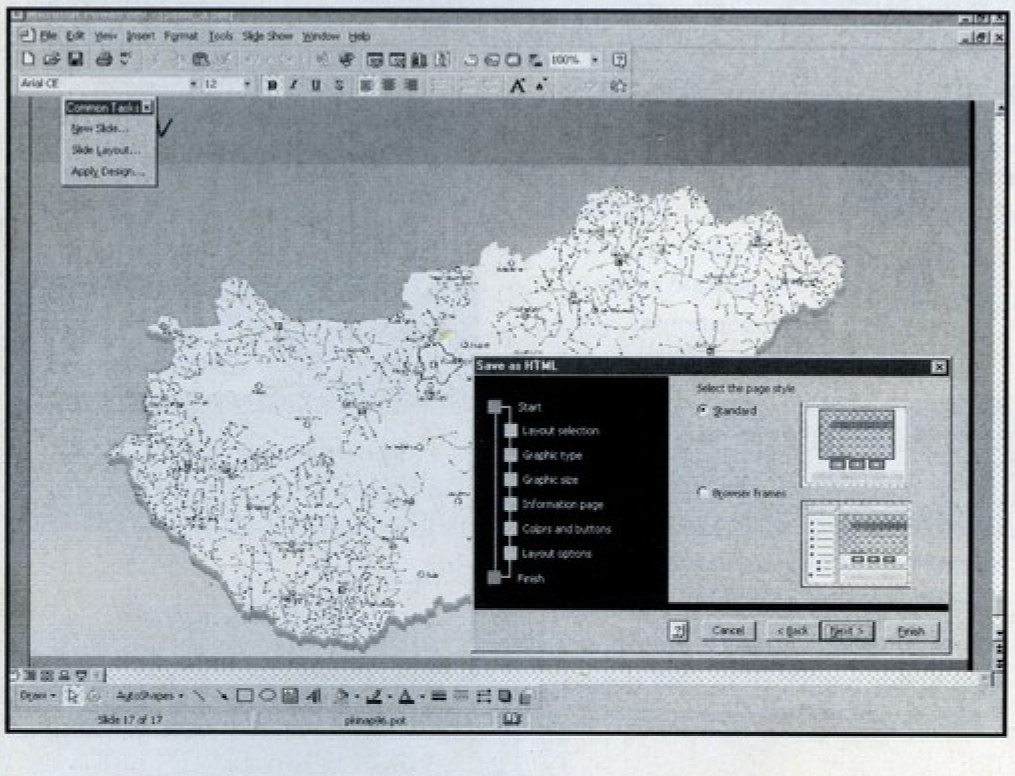


tetszőlegesen dönthetjük a szöveget. Másik nagy újdonság, hogy megszűnt a 255 körüli korlát, azaz több ezer karakteres szöveg is elhelyezhető egyetlen cellában, és ezzel egyszerre akár több ezer oszlopból is állhat a munkalap. Természetesen itt is van új formátum, de vannak dual formátumú workbook-ok is, melyek kétszer tartalmazzák az információt: egyszer a régi programok számára, egyszer meg az új formátumban, hogy a mentéskor ne lépjen fel adatvesztés.

A PowerPoint is kiegészült néhány kényelmi szolgáltatással. Továbbra sem lehet rendesen szerkeszteni a Background színnel azonos színű feliratokat még akkor sem, ha egyébként más színű felületen helyezkednek el. Végre a PowerPointban is egyszerűen válthatjuk a helyesírás-ellenőrzés nyelvét (az Excelnél maradt a Registry turkálása). Sajnos a Unicode konverzió csak a magyar verzióban működik rendesen, az angol nyelvű változatot használva a 7.0-ban, Arial CE felhasználásával készített slide-jaink is kalapos ű, és hullámos ő betűkkel kerülnek betöltésre. Az Internet tartalom előállításhoz szükséges eszközök itt is részei lettek a csomagnak.

A végére maradt az utolsó olyan program, melyről egy-két szót kívánok írni, az Outlook. Ez a program hivatott átvenni a korábbi Schedule+, Inbox programok helyét. De mellette határidőnapló funkciók, és PIM (Personal Information Manager) is egyben. És persze programozható Visual Basic-ben a többi alkalmazáshoz hasonlóan. Ez eddig tömören, hosszabban már nem tudom kifejteni az előnyöket, mert vészesen fogy a hely (és képek is kellenek).

(JOCO)

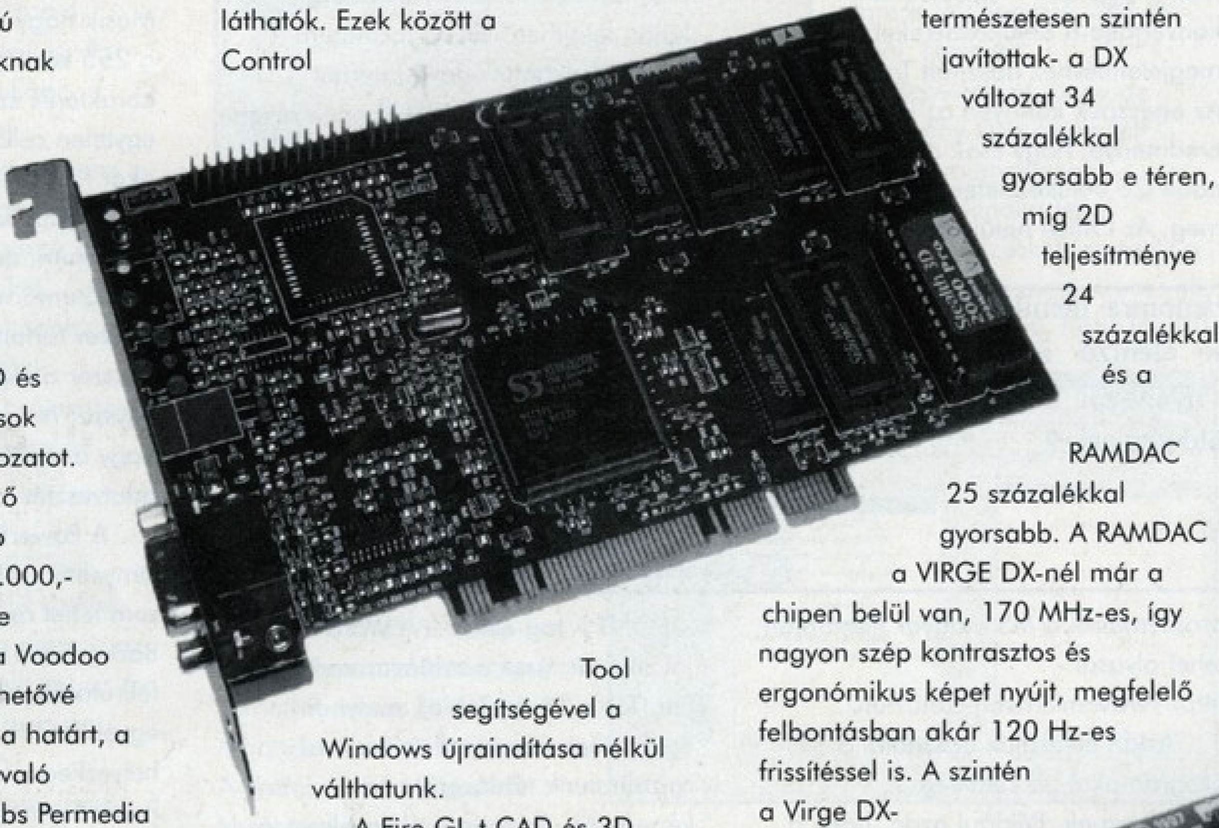


Diamond

Fire GL 1000

A Diamond minden felhasználói csoport számára igyekszik megfelelő grafikus kártyát kínálni. A Virge alapú kártyákat az általános célú alkalmazásokat használóknak ajánlják, akik mind 3D játékoknál, mind komolyabb alkalmazásoknál megfelelő teljesítményt igényelnek. A 3D játékok kedvelőinek a Monster 3D-t, míg a CAD és 3D animációs alkalmazások használóinak Fire GL sorozatot. A 3D kártyák egyre bővülő kínálatában a komolyabb Open GL-es kártyák 100.000,- Ft felett indultak eddig, de néhány új chip, mint pl. a Voodoo és a 3DLabs Permedia lehetővé tette, hogy megtörjék ezt a határt, a kiváló 3D teljesítményről való lemondás nélkül. A 3DLabs Permedia chip max. 8 MByte SGRAM-ot tud lekezelni és a 3D grafika gyorsítása mellett normál VGA funkciókkal, Windows- és video gyorsítással is felruházták.

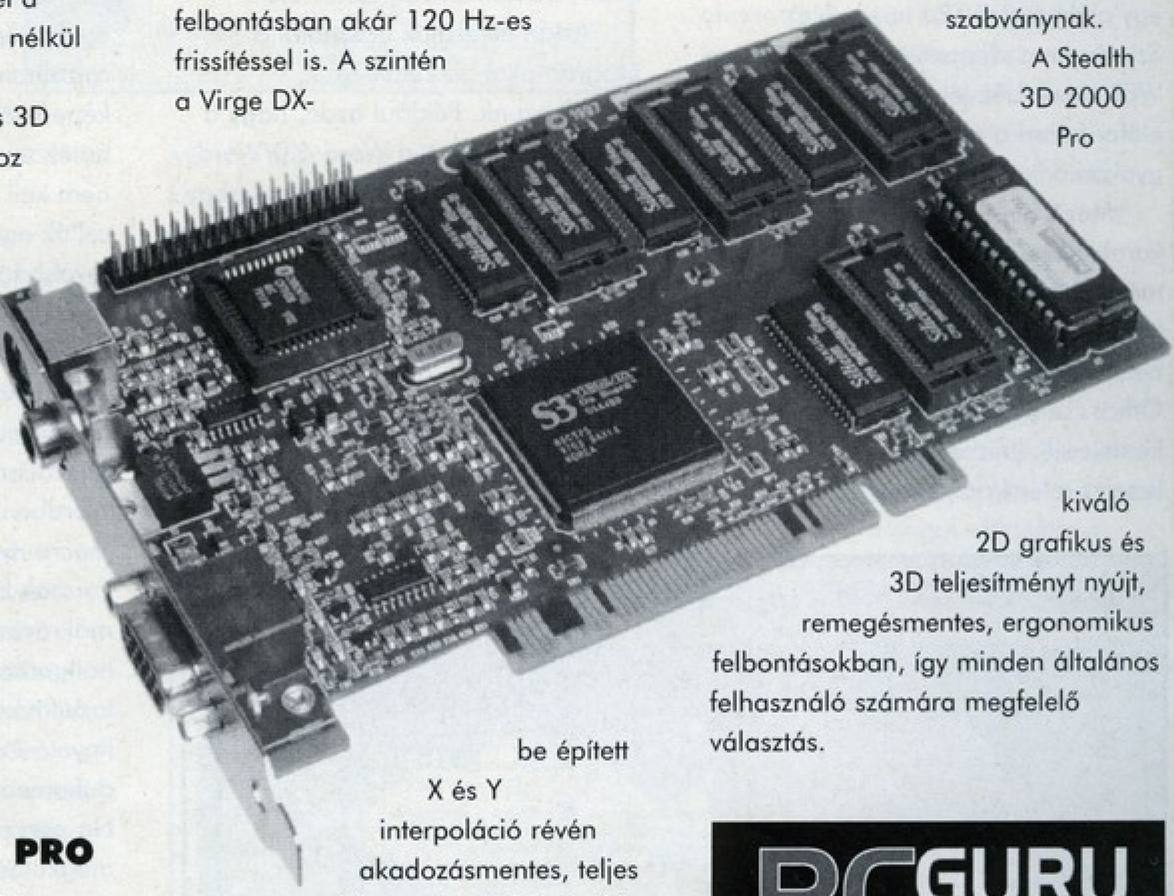
A Fire GL család legkisebb tagja az 1000-es, mely egy kétprocesszoros megoldás: a 3Dlabs Permedia rendering processzor és a Glint Delta geometria processzor (ez készíti elő a geometriai adatokat és a háromszögek paramétereit a rendereléshez) együttesen dolgoznak rajta, és emellett egy 220 MHz-es RAMDAC, valamint 8 MByte 64-bites SGRAM került rá. Természetesen a texture mapping-et és double buffering-et hardware-ből támogatja, és a sebességét mutatja, hogy 600000 gouraud árnyékolt, double buffered háromszög megjelenítésére képes másodpercenként. Mivel a geometria előkészítésének műveleteit nem a CPU, hanem a Delta geometria processzor végzi, így a Voodoo-hoz hasonló, igen magas Direct3D teszt-értékeket produkál. Többek között a kiváló RAMDAC-nak köszönhetőek a Fire GL 1000 nagyfelbontású, igen ergonómikus üzemmódjai (pl. 1600x1200 HiColor 75Hz-cel), melyek a táblázatban láthatók. Ezek között a Control Tool segítségével a Windows újraindítása nélkül válthatunk.



A Fire GL-t CAD és 3D animációs programokhoz tervezték, ennek megfelelően gyorsítja a Direct 3D szabvány mellett az OPEN GL megjelenítést is, és támogatja az Autodesk saját 3D szabványát, a HEIDI-t, melyet a 3D Studio Max is használ. A kártya teljesítménye egy átlagos 3D Studio Max, vagy Lightwave felhasználó számára teljesen kielégítő.

STEALTH 3D 2000 PRO

A 3D gyorsító chipek közül az egyik legnagyobb mennyiségben eladott az S3 Virge volt, melynek elkészült az új változata a Virge DX/GX. Ez már minden fontos 3D gyorsító funkciót támogat, mint pl. Gouraud árnyékolás, Texture Mapping, Alpha Blending, köd , Z-Buffering és bi-, illetve tri linear filtering, amik szükségesek a Direct 3D-s játékokhoz. A Virge 3D teljesítményén természetesen szintén javítottak- a DX változat 34 százalékkal gyorsabb e téren, míg 2D teljesítménye 24 százalékkal és a RAMDAC 25 százalékkal gyorsabb. A RAMDAC a VIRGE DX-nél már a chipen belül van, 170 MHz-es, így nagyon szép kontrasztos és ergonómikus képet nyújt, megfelelő felbontásban akár 120 Hz-es frissítéssel is. A szintén a Virge DX-be épített X és Y interpoláció révén akadozásmentes, teljes képernyős MPEG és AVI lejátszásra képes a chip.



A Stealth 3D 2000 Pro a vadonatúj S3 Virge DX chipre épül és 2, illetve 4 MB EDO RAM-os változatban kapható. A kártya követi a Stealth sorozat eddigi jó hagyományait: a kiváló Windows-os teljesítmény mellett DOS alatt is igen gyors, és a Windows 95 drivere igen intelligens. Az In Control Tools segítségével kényelmes a kezelése, pl. az egyes felbontások közötti váltás, és pop up menüket is installál, melyekkel minden fontosabb grafikus beállítás gyorsan elérhető lesz. A kártya PCI 2.1 kompatibilis, és megfelelő DVD drive-val és dekóder kártyával együtt használva képes DVD lejátszásra. A videolejátszást segítő beépített x és y interpoláció mellett a kártyához adják a Mediamatics Software-es MPEG-1 lejátszót. A Stealth 3D 2000 Pro a DirectX, Direct 3D és OPEN GL szabványokat támogatja, valamint a Reality Lab-et és BRender-t is. Később lesz belőle speciális, TV-kimenettel is ellátott változat, mely megfelel a PC 97 szabványnak. A Stealth 3D 2000 Pro kiváló 2D grafikus és 3D teljesítményt nyújt, remegésmentes, ergonomikus felbontásokban, így minden általános felhasználó számára megfelelő választás.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

BALATI COMPUTERS

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

5k100MHz proc., Triton VX alaplap, 1.44FDD, 1.7GB HDD, 16MB RAM, 14" SVGA LR NI monitor, S3 Trio64 monitorvez, Ház, 105g. bill.
komplett konfiguráció: 110,900,- Ft +ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás.
Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17³⁰ h-ig

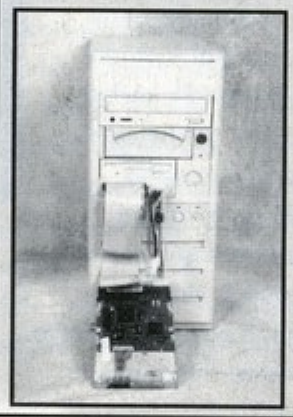
DUALKOMP Kft.
PC CD-ROM SHOP-ja

óriási választékkal,
a legújabb játékokkal,
a legkedvezőbb árakkal
várja leendő és új vásárlóit!

ÖRÖKÖS TAGSÁGI CSAK 3.000 Ft
(ÁFÁ-val)
Az ár 7%-áért kipróbálhatod a CD-t.
Törzstagoknak további kedvezmények.

TEL: 281-1943
Címünk: XIX. ker. Eötvös u. 3.
(A Kossuth térnél az üzletközpont végén)

Nyitvatartás:
Hétfő, Szerda, Csütörtök, Péntek: 13-19
Kedd: 14-19, Szombat: 10-14



KÜLSŐ HDD CSATOLÓ!

Egyszerű és gyors megoldás ideiglenes AT BUS-os egységek csatlakoztatására.
ÁRA a kábelkészlettel együtt CSAK 1.600 Ft.

KELE COMPUTER

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
1173 Budapest, Pesti út 70.
Tel/fax.: 257-8865; 06-20-468-545

- Alaplapok, processzorok, memóriák, grafikus kártyák.
- Winchesterek, floppyk, hangkártyák, hangfalak.
- Tartozékok: lemezek, lemeztartók, CD boxok, kábelek.
- Szoftverek: számlázó, naplófőkönyvi, leltár és útnyilvántartó.
- Komplett konfigurációk igény szerinti kiépítésben.
- Gépbővítés, átalakítás, alkatrész beszámítással.
- Számítógépes szakkönyvek, folyóiratok, újságok.
- CD-ROM-ok: játékok, nyelv, video és erotikus CD-k, felhasználói-, zene-, kép és shareware gyűjtemények.

MULTIMÉDIA a MÓDUSZ-TÓL

Tizenkétszeres sebességű CD drive	**16.992,-Ft**
Hangszóró 2 x 100W, adapterrel	**3.120,-Ft**
Sound Blaster 16 OEM P&P	**12.992,-Ft**
GRAVIS Black Hawk joystick	**6.300,-Ft**
GRAVIS Analog Pro joystick	**4.600,-Ft**
GRAVIS Thunderbird joystick	**9.800,-Ft**
GRAVIS Game Pad	**3.840,-Ft**
ÍRHATÓ CD-lemez (MAXELL) AKCIÓS	**960,-Ft**

CD-TURKÁLÓ (20-50%-os engedmény!)
1997. július 1. - 1997. augusztus 31-ig

3d Animania ◆ Advenced Game ◆ Aliens ◆ Arcade Trivia Quiz ◆ Batle Tanks ◆ Blade Warrior ◆ Blitz ◆ Bombers ◆ Bug Adventure ◆ Card Shop Plussz ◆ Command and Conquer ◆ Cyberbykes ◆ DAWN PATROL ◆ Descent ◆ Duke Nukem 3D ◆ Ecstatica... ◆ FIFA '97 ◆ Fifa Soccer ◆ FIFA-PGA Tour Golf ◆ Flight of the Amazon ◆ Hardline ◆ Harpoo ◆ Image Library ◆ Leant to Speak English ◆ Massive Midi Collectio ◆ Math Studio ◆ Musiv from Heaven ◆ My Sciene Fair ◆ My Talking Dictionary ◆ NHL Hockey '96 ◆ NHL Hockey '97 ◆ Nyelvmester ◆ Pic-Dic ◆ Quake Toolkit ◆ Rock Rap'n Roll ◆ SIEGE ◆ CD Ultra 97/1 ◆ Warcraft 1. ◆ WARIORS ◆ WW Photo Alaska ◆ WW Photo Australia ◆

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST
ÉS
SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ OFFICE HOLDING

Budapest, Erzsébet krt. 5. Tel/Fax: 351-3192

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat: 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49 Rádiótel.: 06-20-344-391
Internet: http://www.oditech.hu/transam
Email: Trans/am@usa.net

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TŐL!

Sikeresen végzett diákok bizonyítványuk bemutatása ellenében viszonteladói áron vásárolhatnak!

CD ÍRÁS 800,- +ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 25 W aktív hangfal + táp	2.960,-
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.840,-
33600 Fax-Modem External	15.600,-
33600 Fax-Modem Internal	14.800,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.400,-
TSENG ET 6000 2MB/4MB VGA kártya	8.400,-
15" ProView SVGA Monitor	39.600,-
1.3 GB Quantum IDE Winchester	29.200,-
Pentium 133 Intel CPU	22.400,-
Touch pados Natural keyboard	10.760,-
Intel P133 CPU, Pentium VX alaplap, 8MB RAM, 1.44MB FDD, S3 V+ VGA, 1.3GB Quantum HDD, 101 g. klav., Mini torony, CPU cooler, mouse	88,640,-
14" Tatung SVGA monitor	33,600,-

http://www.oditech.hu/transam/

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

Magic the Gathering

Haladó ①

Bevallom az ehavi témán elég sokat gondolkodtam, főleg azért, mert júniusban megjelent az új kiegészítő szett, a Weatherlight, ami úgy tűnik igencsak megváltoztatja majd a játékot. Ám lebeszéltem magam arról, hogy terheljelek benneteket az ennek kapcsán felmerülő kétségeimmel és ehelyett megkezdenék egy sorozatot az első paklik elkészítésének titkairól. Mivel magam is még csak egy éve játszom, igazán nem számítok profinak, ám néhány hasonló információ és jó tanács nekem is jól jött volna még tavaly májusban...

Gondolom a szín választásán, sőt az első paklik összeállításán is túl van mindenki. Először is nem árt tisztázni azt, hogy milyen módon akarsz nyerni (levered az ellenfél életpontjainak számát, elfogyasztod a pakliját). Ha ezt eldöntötted, nézd át lapjaidat, milyen eszközök állnak e nemes cél megvalósításához rendelkezésedre. Lapjaid nézegetése közben hamar rádöbbensz majd arra, hogy egy-két vagy akár három lap kombinált kijátszása, milyen súlyos problémákat okozhat ellenfeleidnek. Egy-egy gyilkos kombó felfedezése igazán örvendetes, főleg ha a dolog működik is. Ahhoz, hogy egy ilyen kombináció ki is jöjjön a megfelelő lapokból, nem elég csupán egyet betenned. Sőt, igazán az a pakli működik jól, amelyikben több kombináció is rejlik. Tegyük fel, hogy megvan az a néhány „vezérmotívum", amire építesz. E köré kell csoportosítanod a paklid többi lapját. Ezek megválasztásánál nem utolsó szempont, hogy az ember számoljon a szemben álló féllel is. Senki ne ringassa magát abba a hiú ábrándba, hogy ellenfele tétlenül malmozik majd, amíg ő szépen kijátssza a kombinációit. Félő, hogy neki is lesz egy két szava a dologhoz, netalán minden kombináció nélkül kihoz egy 6/5 repülő, azonnal támadni tudó lényt a harmadik körben. Ezzel is kell tudni mit kezdeni, de erről és a paklikészítés további rejtelmeiről többet majd csak a következő számban írhatok, ugyanis a Hatalom Kártyáihoz kijött egy új kiegészítő, ami megérdemel néhány szót.

Lily
Lilytm@usa.net

A HATALOM KÁRTYÁI

A Hatalom Kártyáihoz, Magyarország legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajátékához nemrégiben jelent meg a 3. kiegészítő, a Létsíkok. A csomag közel 200 újfajta lapot tartalmaz. A Létsíkok a HKK-t egy érdekes új laptípussal bővíti, amelynek neve helyszín. A helyszínek globális környezeti befolyással rendelkeznek a játékra, például a Föld létsíkján minden épület varázspontból is kijátszható, és az épületek aktívan kerülnek az asztalra, míg a Tűz létsíkja a tűzvarázslatok és képességek hatékonyságát növeli meg jelentősen. A helyszínek kirakásához általában építő, szörnykomponens és varázspont is szükséges, viszont csak másik helyszínnel lehet őket leszedni, és előveheted a paklidból, ha nem húzod fel. A Létsíkok rengeteg új paklilehetőséget teremt, és grafikájában felülmúlja a korábbi kiegészítőket.

A következő kiegészítőt karácsonyra tervezzük, de addig is, július végétől minden hónapban meg fog jelenni a Csillagképek mini-kiegészítő, minden alkalommal 5 új ritka lappal, amelyek témájukban kapcsolódnak az adott időszak állatövi jegyéhez. A Csillagképek minden egyes lapját a tesztelő csapat olyan képességekkel ruházta fel, hogy ez a néhány lap is jócskán meg fogja mozgatni a paklitervezők fantáziáját.

Szinte minden hétvégén van egy verseny, ahol a játékosok hol komolyabb, hol játékosabb formában mérhetik össze tudásukat. A legközelebbi jelentős verseny a HKK Nemzeti Bajnokság lesz, július 25-27-én, százezer forintos összdíjazással. A verseny résztvevői a legjobb HKK játékosok, akik különböző minősítő versenyen elért helyezésükkel szerezték meg a jogot a bejutásra. A verseny helyszíne Kondor B. Műv. Ház, XVIII. Bp, Kondor B. sétány 8. A verseny önmagában nagy show, hiszen az ország legprofibbjai játszanak különböző versenyeken komoly díjért, de természetesen lesznek programok a nézőknek is. Minden nap 10 órától várjuk az érdeklődőket. Ugyanitt egyébként HKK klub működik minden pénteken du. 3-tól.

Ha a Hatalom Kártyáival, vagy a hatalmas méretű, interneten keresztül is játszható levelezős játékaink (fantasy játék: Túlélők Földje, sci fi játék: Káosz Galaktika) valamelyikével kapcsolatban kérdésed van, írj az alábbi címre: Beholder Bt, 1680 Bp. Pf. 134, vagy látogasd meg honlapunkat: http://www.bppiac.hu/beholder.

EHAVI KÉRDÉSÜNK

Hányadik kiadásnál tart a HKK?

Megfejtéseket a PC GURU postacímére várjuk.

A nyeremények ez alkalommal „Létsíkok" boosterek lesznek.

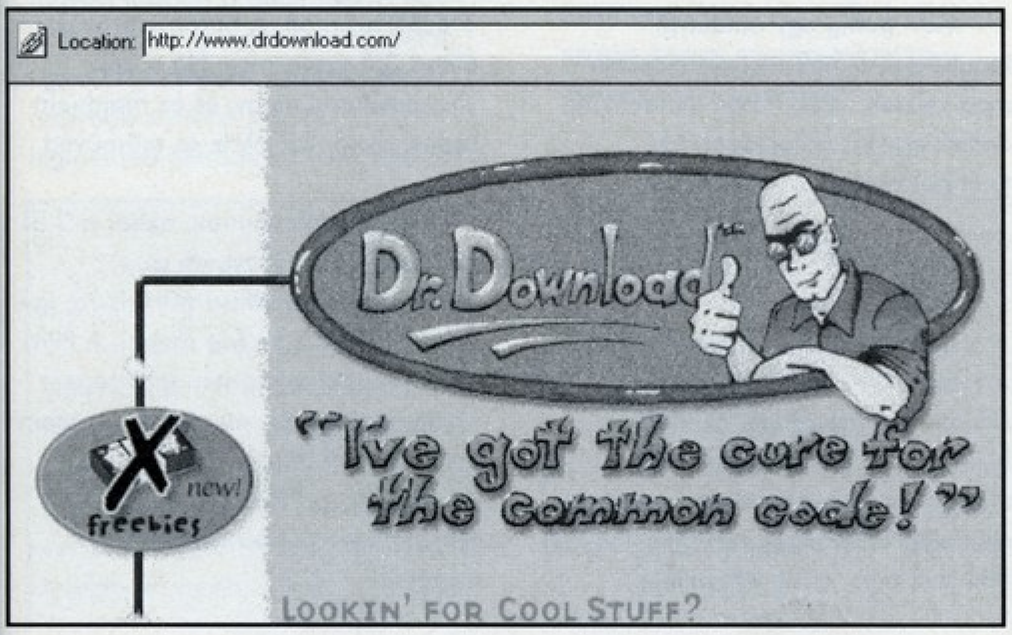
Internet Surf

Nyár van, meglehetősen meleg, sőt mi több kánikula meg ilyesmik, egészen kézenfekvő tehát, hogy a szörfözést valamilyen igazi nyári hely felkeresésével indítsuk, illetve pont ellenkezőleg, sarkvidéki tájakat bemutató oldalakat kukkantsunk meg. Ellenben az jutott az eszembe, hogy szörfözés meg infosztráda ide vagy oda, mégiscsak hálóról van itt igazán szó, a háló viszont erősen kötődik a pókokhoz is. És bizony szégyen, ez eddig senkinek eszébe nem jutott, pedig a pókok szép, okos és hasznos állatok. Utánanéztem a neten, és azt tapasztaltam, illetlenül kevés kiadvány foglalkozik velük.

Szerencsére sikerült egy egészen kellemeset találni, ami a tarantula pókokkal (ami ugyan nem elsődlegesen hálószövési képességeiről híres, de ez most mindegy) foglalkozik, fellelési helye pedig **www.mcs.com/~spider/arachnomania.html**. Itt mindenféle hasznos információkat kaphatunk ezekről a pókokról, valamint remek fotókat gyűjthetünk be, amikkel aztán szuper módon kitapétázhatjuk barátnőnk, munkatársnőnk vagy anyuci vindovs hátterét, biztos nagyon fogják díjazni. A lényeg viszont nem ez, hanem az, hogy akinek nagyon megtetszettek ezek a szimpatikus állatok, rendelhetnek itt maguknak háziállat gyanánt egyet-kettőt. Sajnos nekem Brazilné nem engedi. Kár.

Más, de még mindig nem PC. Annyi szó esett már a játékismertetők meg a tesztrovat kapcsán a 3D gyorsítókártyákról, hogy felmerült bennem, ajánlok néhány olyan helyet, amiből legalább ízelítőt lehet kapni milyen is egy jó 3D cucc. Tehát ha van kedvetek, nézzétek meg a **www.n64.com**-ot, ami a Nintendo 64 nevű szupermasinával foglalkozik. Akit amúgy érdekel ez a gép különben is benézhet. A magam részéről nem különösebben szimpatizálok ezzel a géppel (a cartridge-os volta zavar igazán), azonban amit tud az nem semmi. Kukkoljátok meg, milyennek kéne lenni a PC-s játékoknak... Ja, és utána ne felejtsetek el megnézni egyet élőben is.

És még mindig nem PC, az mindjárt jön. Viszont akit esetleg érdekelnek az autók és azok árai, keresse fel a **www.carprices.com** helyet, ahol kellemes gyűjteményt talál. Típusonként és évjáratonként vannak itt árak, tanulságos körülnézni. Nem lenne egy rossz dolog valami ilyesféle Magyarországon is. Ja, és ha valaki nagyon akar, vehet is itt autót, biztos sokan lesztek akik élnek ezzel a lehetőséggel.



Naszóval akkor nézzük a PC-t és házatáját. Legelőször szörföljünk csak szépen a **www.drdownload.com**-ra, melynek a neve talán még a gyakorlatlanabbaknak is mond valamit. Viszont ezen a site-on nem a mennyiség, hanem a minőség dominál, legalábbis az üzemeltetője szerint. Lehet ebben valami, ajánlotta őket már például a Washingon Post és a PC Format is. Van itt game és utility hegyekben meg multimédia, nézzétek át, tényleg nem rossz.

Ha már belejöttünk a turkálásba, legyen a következő is valami ilyesmi, például a **www.softwareshak.com**. Nos, itt már a mennyiség is lenyűgöző, el lehet bóklászni egy ideig, akadnak hasznos dolgok, például intranet és internet vackok, multimédia buzerálók, játékok, hálózati segédprogramok, programozói cuccok, stb. Továbbá nem csak DOS és Win cuccok, hanem Macintosh és Unix stuffok is vannak itt. Hasznos szolgáltatás, hogy amennyiben megadjuk e-mail címünket, havonta egyszer kapunk egy hírlevelet a legjobb új cuccokról és tájékoztatást, hogy mi történt ezen a siteon.

Biztosan sokan ismeritek a Tucows archív gyűjteményt, ahol mindenféle remek internetes és egyéb cucc található (akik nem ismernék: **www.tucows.com**), amit úgy egyébként érdemes rendszeres időközönként meglátogatni. Úgy látszik viszont, hogy valakik nem szeretik a tuteheneket, vagy talán mégis, de a kutyákat jobban. Van egy Tudogs fedőnevű internet zug is (**www.tudogs.com**), amit meglehetős mértékben teletömködtek mindenféle szabad szoftverrel meg egyébbel, úgymint clipart, animáció, játék, zene, kiscsiga, zellerlevél, hejderménkű és társaik. Itt is van hírlevél szolgáltatás, melyben hetenként egy-két használható (!!!) és jó cuccot ajánlanak.

És ha már lúd, legyen kövér, íme még egy shareware beszerzési központ erre a hónapra. A **www.alberts.com**-on egy kellemes kis shareware kereső és turkáló található, ahol Amiga, DOS, Mac, OS/2, Win31, Win95 és WinNT platformokra kereshetünk jónéhány kategóriában. Itt lehetőség van arra is, hogy amennyiben egy shareware szoftver megtetszett, netán csak a teljes értékű változat elégíti ki igényeinket, akkor azt megrendelhetjük. Persze hitelkártyával és némi fedezettel nem árt rendelkeznünk.

Nos, „ennyi mindenféle jó egy helyen" típusú hely után a végére hagytam egy olyat, ami sokaknak még hasznos is lehet. A **members.aol.com/LindaMoore/helpauth.html** oldal kincset ér azoknak, akik programoznak win alatt és programjukhoz a „kor követelményeinek megfelelően" online, esetleg HTML formátumú helpet szeretnének készíteni. Itt minden e témakörben fellelhető használható dolog össze van gyűjtve, lehet válogatni.

Brazil
malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.hu

ui.: ja igen, igen, majdnem elfelejtettem. Ajánlott benézni a **www.fogyasztovedelem.com** című site-ra, jónéhány tanulságos történetet olvashatunk. Esetleg ha valakinek problémája akad, itt lehet ország-világ elé tárni a bajokat. Csak azt nem tudom, ki fog végre egyszer tenni is valamit azon kívül, hogy elolvassa...

Tapasztalataim

Felhívás keringőre

	P-200 Classic 3*75=225MHz	P-200MMX 3*75=225MHz	P-233MMX 3*83=250MHz	P-300MMX 3.5*83=300MHz
3Dbench	200	200	250	250
Chris3D VGA/SVGA	235/73	268.1/82.7	300.9/90.9	343.3/100.4
Screamer2 VGA/SVGA	78/73	85/78	93/89	93/91
Quake 1.rész kezd.	33.2	37.9	41.9	45.8
F1 GP2 all on Autom.:	14f/sec	16f/sec	18.2f/sec	21.3f/sec
Manua.:	17f/sec	19.6f/sec	21.3f/sec	25.6f/sec
Performance/MDK/ DOS	101%	110%	122%	135%
/ PPRO200=100% / W95	108%	122%	136%	150%
Wintach 640*480 true.	408	476.43	508.23	556.62
Intel Media Bench All.	174	276	302	342

Sziasztok!

Nagyon remélem, hogy valamennyi Guru olvasónak sikerült jeges borogatás alkalmazásával megszüntetni a feltehetően nem egészen megfelelő bizonyítvány hatására szülői beavatkozás által a hátsó feleken okozott sérüléseket. Úgyhogy most ismét fájdalommentesen tudtok a gép előtt ülni. Mostan pedig, mint rendesen, igehirdetés következik, tehát nyissátok tágra azt a hajnalig tartó gépezéstől becsipásodott szemeiteket. Május 30-án bekövetkezett a régvárt esemény, a Cyrix/IBM páros bemutatta az M2 fedőnevű, egyébként Cyrix MX névre hallgató procisorozatát, illetve annak első két tagját, a 150 és a 166MHz órajelűeket. Minden jel arra mutat, hogy ez az év nem lesz az Intel legjobb éve. Úgy tűnik, hogy nagyot fordult a világ, és olyan, viszonylag kis cégek – persze az Intelhez képest mint az AMD, meg a Cyrix/IBM, hatalmasat tudnak oda ütni az óriásnak. Nem beszélek azokról a perekről, melyeket a Digital, és az IBM/Cyrix akasztott az Intel nyakába holmi szabadalombitorlásért, nem beszélek a Pentium II. osztási hibájáról, hanem inkább az AMD K6-ról, és a Cyrix M2-ről. Egyik sem igényli az extra, processzorkártyához tervezett alaplapokat, simán bedugható a normál Pentium alaplapokba, egyetlen feltétel, hogy az alaplap támogassa a dupla tápfeszültséget igénylő MMX processzorokat. Nézzük hát, mit is tud az AMD és a Cyrix. Az AMD K6 sorozat a 166MHz-estől indul, jelenleg a 233MHz-esnél tart, és a végső állomása a 0.24 micronos technológiával készülő 300MHz-es lesz. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy ezt a típust az AMD a németországi Drezdában épülő új gyárában fogja előállítani. A hírek szerint az AMD rendkívül tuningbarát, a 166MHz-esek mennek 200MHz-en, a 200-asok 225-ön, a 233-asok pedig 250MHz-en. Annyira jól sikerült ez a sorozat, hogy önállóan szinte lehetetlen kapni. A 233-ast csak gépbe építve árulják egyelőre, a 200-ast nagy ritkán lehet kapni, a 166-oshoz azért hozzá lehet jutni. Ezt persze ne Magyarországra értsétek, ha itt bementek egy boltba, és kértek egy K6-ot, akkor azonnal odahozzák a hatos számú örömlányt. Nem állhatom meg, hogy kicsit eltérjek a tárgytól. Nagy példányszámú lapokban olvasni féloldalas hirdetéseket, nagyon szép dolgokat írnak, pl.: Pentium MMX 200 kapható 58.000Ft-ért. Vettük magunknak a fáradságot, és egy hónapon keresztül naponta kétszer hívtuk fel a hirdető cégeket, hogy ugyan mikor lehetne menni, mert vennénk néhány darabot.

Rendkívül érdekes válaszokat kaptunk, úgymint: már úton van, sajnos, a volgai hajóvontatók kötele elszakadt, ezért kicsit késik, az abesszin kikötőmunkások munkalassító sztrájkja zavarja a fuvart, a tevekaravánt megtámadták a kiéhezett eszkimókutyák, a repülőgép fennmaradt a levegőben, a kínai tengeri kalózok – egyébként nagyon veszélyes népség – elrabolták a Szundi gőzös kapitányát, amely a szilícium alapanyagot vitte Galapagosról a gyárba, és egyébként is, vegyünk inkább AMD DX4-133-at, az van. Ez nem egy cégre vonatkozik ám, hanem legalább tízre! Eszmefuttatásom végén egy dolgot jegyeznék meg csupán. Nem értem. Ha az a cél, hogy a vevőt mindenáron becsalogassák, ezzel nem érnek célt, hiszen ha én MMX-et akarok, nem fognak IDE kártyát rámsózni, ugyanúgy, mintha cipőboltban sárcipő helyett strandpapucsot akarnának nekem eladni. Na ennyit a magyar kereskedelmi etikáról! Most pedig vissza a procikhoz. Nem akarom túlzottan hosszú lére ereszteni a dolgot, a lényeg az, hogy az AMD K6-166 csaknem azonos teljesítményt nyújt, mint az Intel MMX 200. Ez nem csekélység. Az AMD K6-233 féláron helyből átugorja a Pentium II. hasonló órajelű példányát. Sajnos, még nem volt módomban tesztelni, mert hiába is akartuk Amerikából meghozatni, 166-oson kívül szinte lehetetlen kapni, azzal meg nem kezdek neki, mert minek? Nos, az első tesztek szerint a Cyrix M2 a viszonylag alacsony órajel ellenére is hatalmasat produkál. A 64Kb egyesített belső cache, valamint sok egyéb ügyeskedés hatására a 166MHz-es példány bizony igencsak ott liheg a 200-233MHz-es MMX mezőny közelében. A kooprocival sincsenek gondok, ellentétben az M1-es sorozattal. Kompatibilitási gondok sincsenek. Kapni viszont ezt sem lehet, mert a Cyrix/IBM egyelőre csak saját gépeibe építve forgalmazza a procit.

Azért néhány tájékoztató árat ideírnék: AMD K6-200 340USD, K6-233 470USD, Cyrix M2-150 190USD, M2-166 240USD. Hiába csökkennek az Intel Pentiumok árai ilyen drasztikusan, kivéve persze az MMX-et, amennyiben az AMD és a Cyrix fokozni tudja a termelését, és ismerve a kapitalista, imperialista, kereskedelempolitikáját, fogják is, akkor ez az év valóban nem az Intel éve lesz.

Most pedig egy rendkívül tanulságos e-mail sorozatot osztok meg veletek, azért, hogy mindenkibe öntsek egy kis bátorságot, aki tuningolással akar próbálkozni.

KÉRDÉS

Hello Old Man!

A kezdetek óta olvasom a rovatod, és nagyon sok érdekes információt merítettem ez idáig belőle. De (és most jön a lényeg!) eddig még nem éreztem magamban sem elég bátorságot sem elég affinitást arra, hogy valamiféle tuningolást hajtsak végre valamelyik gépemen. Pedig volt éppen elég! Mindig azt gondoltam, hogy ez csak a maximalisták, vagy a nagyon megszállottak hobbija. Ámde az utóbbi időben felettébb felcsigáztak a cikkeidben olvasható anyagok, így elhatároztam, hogy nekiesek a dolognak. Na itt kezdődtek a bajok!

Processzorom: Pentium Pro 200 (gyártási száma: BP80521200 SUI04 256K), az alaplap pedig egy Mercator I. Natoma, Intel i440FX chipsettel (50-60-66 Mhz, x2.0 - x2.5 - x3.0 - x3.5 - x4.0). Jelenleg 3x66Mhz-en ketyeg, és a kérdésem az lenne, hogy lehet-e még ezt tuningolni, és ha igen akkor hogy? Én ugyanis annyiszor olvastam már papíron ezeket a dolgokat, de megmondom őszintén, hogy a processzor energiaellátásáért felelős vezérlőegységet nem találtam (kérlek ne nézz se hülyének se lamer-nek, pusztán most csinálok először ilyet életemben).

Válaszodat és feltételezhetően a segítségedet előre is köszönöm:

Katkó Károly

VÁLASZ

Nem kell megijedni! Egyszerűen keresd meg az alaplapleírásban az órajel állítás jumpereit, ez jelenleg 3*66MHz-en áll. A háromszorozást állítsd 3.5-szerezesre. Ha a gép kifogástalanul megy, és ez majdnem biztos, akkor 233MHz-es erőműved lesz.

Ha gondok vannak, akkor a 3.5-szerezest hagyd meg, de az órajelgenerátort állítsd 60MHz-re, így a gép 210MHz-en fog menni. A PPro esetében taptuning nem lehetséges. Óvatosan, lassan, megfontoltan, nem kell kapkodni!!! Mindent nézz meg inkább kétszer! Számolj be a fejleményekről. Kárt nem tudsz csinálni!!

KÉRDÉS

Hello Old Man (again)!

Nem kertelek, a helyzet a következő: a gép tökéletesen elindult 233Mhz-en, DOS alatt uszkve 15%-kal volt gyorsabb, és minden szuper volt. De ekkor jött a rémálom, amit gondolom te is tudod, hogy úgy hívnak: WIN95!! A kicsike nem volt hajlandó semminemű komolyabb alkalmazást (értsd: Word 7.0, Netscape Navigator) korrektül kezelni, mert a töltés közben lemerevedett és csont keményre fagyott. A kezdeti euforikus állapotom (tényleg szuper érzés volt egy rövid időre egy PPro233 hajcsára lenni!!!!) rögvest alább hagyott, és néhány újabb sikertelen próbálkozás után szomorúan konstatáltam, hogy meg kellene próbálni a 210Mhz-et. Most minden tuti, legalábbis egyelőre, a gép tök jól működik, és én is szereztem némi sikerélményt. Azért sajnálom azt a 233Mhz-et!!

Probléma 2.: Az én gépemben is egy Hercules Dynamit 128 4MB lapul, amit baráti társaságban csak az öreg csóka kártyájának hívunk. A problémám az lenne, hogy minden jól megy, a progik kellemesen futnak, de némely tesztprogram pl.: Landmark 2.0 csak 11.395-öt ad meg a videokártya sebességére. A 3D benchmark pedig egyenesen egyenértékűvé teszi a gépemet egy DX4-100-zal, ami mellesleg nem semmi, de azért jóval többet várna tőle az ember, elvégre mégiscsak egy Pentium Pro.

Kérlek válaszolj mielőbb, és ha tudsz valami gyógyírt mind a videokártyára, mind a 233Mhz-en lefagyó Windows-ra, akkor tényleg elmondok érted egy rózsafüzért.

Mindent köszi, további sikereket kíván:

Katkó Károly

VÁLASZ

Nagyon szépen haladsz! A fagyást illetően próbálj meg a Bios-ban mindent a leglassabbra állítani, úgymint wait-state, refresh, stb. A nagyobb számok jelentik a leglassabb állapotot. Nem ismerem a szemet Natoma bioszát, lehet, hogy a Load Setup Defaults, ill. Load Bios Defaults segítene. Nagyon nehéz így tanácsot adni, egyébként ezeket a dolgokat ezerszer leírtam már a Guruban. Ami az öreg csóka kártyáját illeti, hiába van PPro-d, ez a 16 bites alkalmazásoknál shit. Az öreg Natoma is kiszolgálta már az idejét. Egyszerűen nem hajtja meg rendesen a PCI buszt. Tanácsolom, hogy mielőbb térj át egy emberi alaplapra, és egy Pentium MMX, vagy AMD K6 procira!

KÉRDÉS

Hello ismét Old (super)Man!

Mai napom hosszas szenvedéssel telt, de tényleg megérte! Ennek az alaplapnak valami elcseszett BIOS-a lehet, pl.: nincs rajta wait state állítási lehetőség, és még egy pár dolog amiknek a cikkeid alapján rajta kéne lenniük. A tuning mindenestre másodszorra tökéletesen sikerült!!!!! Így most már minden működik 233Mhz-en, mind DOS mind Win95 alatt. NPU:1528 FPU:3707 VIDEO:13250 (ez még mindig rohadtul zavar!!!)

Azonban újabb kérdésem van. Miért van az, hogyha a BIOS-ban a Video Ram Cacheable opciót engedélyezem, akkor a landmark már 70.217(!!!!!)-et ad meg a videokártyámra, ellenben semmi sem változik. Sőt!! A kép néha egy picit szemetel, de nem Windows, és nem is a játékok közben. Ez is az alaplap elavultságának tudható be? Most már nem zavarlak többet (legalábbis addig amíg nem válaszolsz), és tényleg köszi mindent!!!

Karesz

VÁLASZ

Gratulálok! Az EMBER ismét legyőzte a természetet. A PPro speciális tulajdonsága ez a video ram cache lehetőség. Elvben a szemetelés azt jelentené, hogy a VGA kártya lassú, de esetünkben ez nem igaz. Sokféle variáció lehet. Őszintén szólva valami inkompatibilitásra gyanakszom, nem tudom.

Most pedig ennek ellenkezőjét is be akarom bizonyítani. Mégpedig azt, hogy az ész nélküli, kapkodó munka is meghozza a maga gyümölcsét.

Nevet nem írok, csak monogramot. Zs.T. barátunk, aki hűséges olvasója a Gurunak, megkeresett e-mailen, hogy milyen lehetőségei vannak Pentium 166-osa tuningolásának. Válaszoltam, szépen el is jutott a 180Mhz-ig, gond nélkül. 200MHz-en is elindult a gép, de fagyott. És akkor kezdődtek a nagy bajok. T. barátunk fogta magát, és a tápstabilizátor környékéről minden jumpert lehúzott, lévén abban a hitben, hogy így talán a proci nagyobb feszültséget kapván üzembiztosabb lesz a 200MHz-en.

Nem lett. Hanem lett halott. Meg az alaplap is lett halott. Ami nem kis boldogság, főleg azért, mert ez a gép a testvére tulajdona, aki 22 danos karatevirtuóz. Miután T. barátunk kijött a kórházból, hallatlan szerencsével elintézte mind a procit, mind az alaplap garanciális cseréjét. Elmondható tehát, hogy a történet happy end-del zárult. Tanulság: ha a tápbuherálást választja valaki, akkor kell némi hozzáértés, és egy digitális voltmérő. A processzorra jutó feszültséget az esetek 99%-ában a tápstabilizátor tranzisztor hűtőbordáján lehet mérni. Vagyis: kiveszem a procit!!!, bekapcsolom a gépet, és méregetek. Kikapcsolom a gépet, átdugok egy jumpert, bekapcsolom a gépet, megint mérek. És így tovább. Van az elektronikában egy ökölszabály, ezt is megosztom veletek: inkább kétszer mérni, mint egyszer sírni!

Most pedig mindenki fojtsa vissza a lélegzetét, mert olyasmiről számolok be, amilyet még nem hallottatok. Magyarország átvette a vezetést a számítástechnikában!!!

Ezt halál komolyan mondom, mert olyan dolog történt, ami a világon először sikerült, legalábbis legjobb tudomásom szerint, miután rengeteg információt összegyűjtve erre a megállapításra jutottam. Megszületett a jelenleg lehetséges leggyorsabb Pentium MMX kategóriájú számítógép, egy Pentium MMX 300MHz-es szelíd bárányka személyében. Az alap egy Pentium 233MMX, melyet természetesen feltuningoltam 3.5*83=300MHz-re. Ezt a cikket megfelelő tisztelettel olvassátok, mert fenti gépen íródott. A konfiguráció többi része tulajdonképpen nem is túl érdekes, maga a proci jelenleg ritkaság, és nagyon szeretem. Az igazság az, hogy először az előző számban említett Laci barátomnak volt meg, de én se hagytam magam – mellesleg, csaknem megpukkadtam az irigységtől – és 2 nap múlva utolértem elmebeteg barátomat.

A proci alapban 2.8V core feszültséget igényel és 3.2V-on produkálja a fenti tiszteletremélto eredményt, természetesen megfelelő hűtéssel!!! Sziklaszilárd, meg nem fagyna semmi pénzért!

Végezetül néhány teszteredmény a táblázatban.

Mindenkinek lógó nyelvű kellemes nyaralást kívánok!

Old Man
oldman@mail.elender.hu
www.fmki.hu/hardwerem.htm

A PC GURU SZERKESZTŐSÉGE MEGHIRDETI A MAGYARORSZÁG LEGGYORSABB JÁTÉKGÉPE

versenyt. A versenyen mindenki részt vehet, aki úgy érzi, hogy jelenleg a leggyorsabb PC kompatibilis számítógéppel rendelkezik. A gépeket később meghatározandó játékprogramokkal teszteljük. Jelentkezni lehet Old Man e-mail címén:oldman@mail.elender.hu vagy levélben, Hardwerem-96 KFT. 1067 Budapest, Csengery u. 55. A résztvevőket e-mailben vagy levélben értesítjük a verseny helyéről és időpontjáról. Kérjük közölni a gép pontos konfigurációját, a tulajdonos nevét, címét.

A PC GURU SZERKESZTŐSÉGE, VALAMINT OLD MAN EZENNEL MEGHIRDETIK A TUNING OLIMPIÁT!!!

Fenti versenyen mindenki részt vehet, géptípustól függetlenül! Az eredményeket a gép eredeti állapotához képest értékeljük, tehát ha egy 386SX20-at feltuningoltál 386SX80-ra, komoly esélyed van a győzelemre, akármilyen Pentium ellenében is. A gépeket pártatlan bizottság fogja megvizsgálni, csalásról ne is álmodozzatok!!! Rendkívül komoly díjak vannak kilátásban, alaplapok, procik, stb, tehát TUNINGRA FEL!!! Előzetes bejelentkezést Old Man e-mail címén: oldman@mail.elender.hu, vagy levélben, Hardwerem-96 KFT. 1067 Budapest, Csengery-u.55 lehet eszközölni, a gép rövid leírásával, ilyen volt, ilyen lett, ezt csináltam, tulajdonos neve, e-mail, vagy postacíme és kész. A versenyben résztvevőket a bejelentkezések alapján fogjuk kiválasztani. A gépeket minden lehetséges, valamint lehetetlen módon tesztelni fogjuk. Emm386, himem.sys, Win95, stb.

Legalább 1 órán keresztül, zárt dobozban kifogástalanul kell működnie. Belül minden trükk, pl. 23 db ventillátor, mini hűtőszekrény, stb. megengedett. Szólj apádnak, azok barátainak, a barátok gyerekeinek, ismerőseidnek!!! A versenyre mindenki jelentkezhet, aki fenti feltételeknek eleget tesz. Itt a nyár, a szünidő, mégegyszer TUNING RULEZ!!!

Jelmondat: „Mindig van egy gyorsabb gép!!!"

Tes[z]trovat

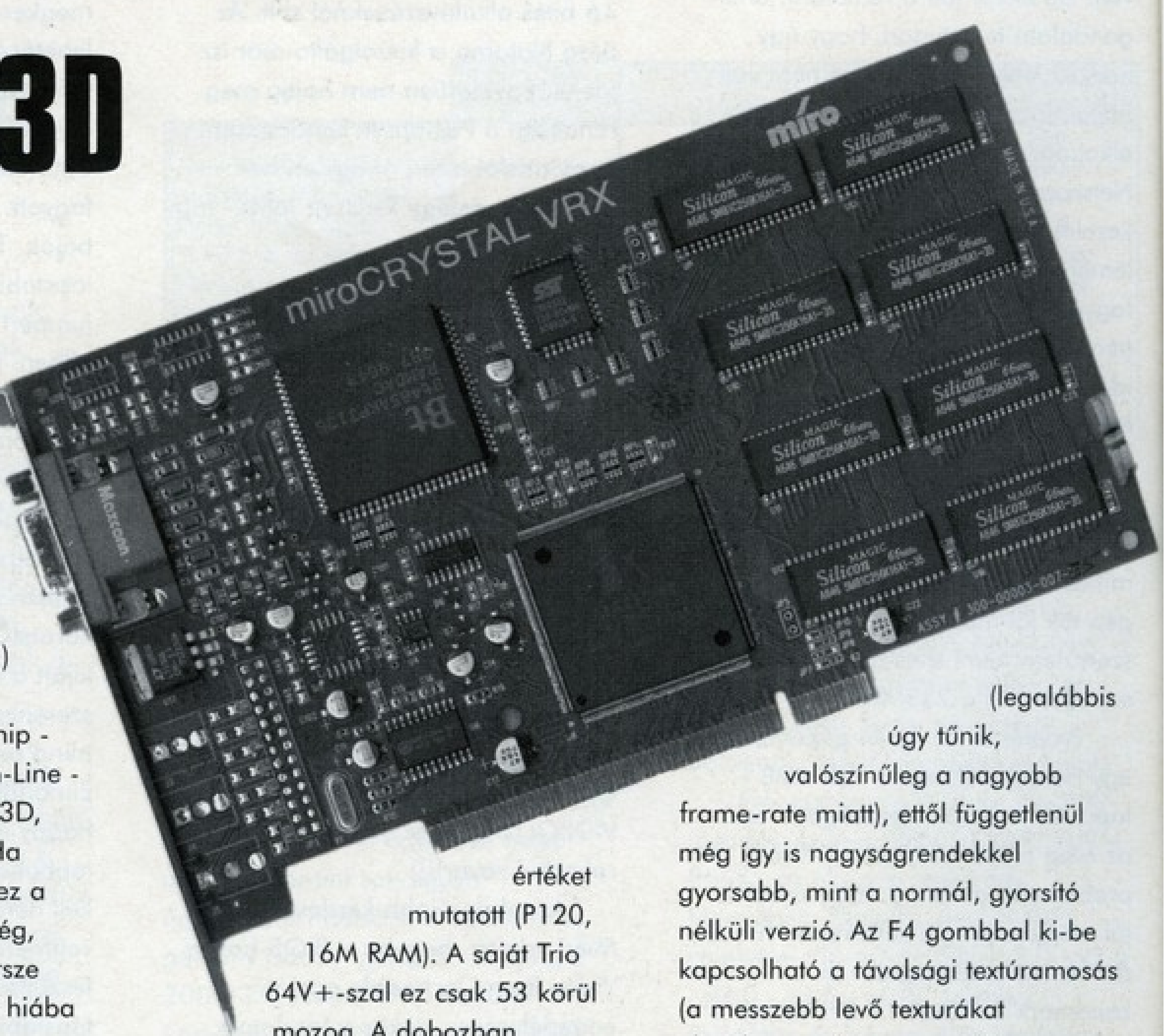
...és megint csak 3D

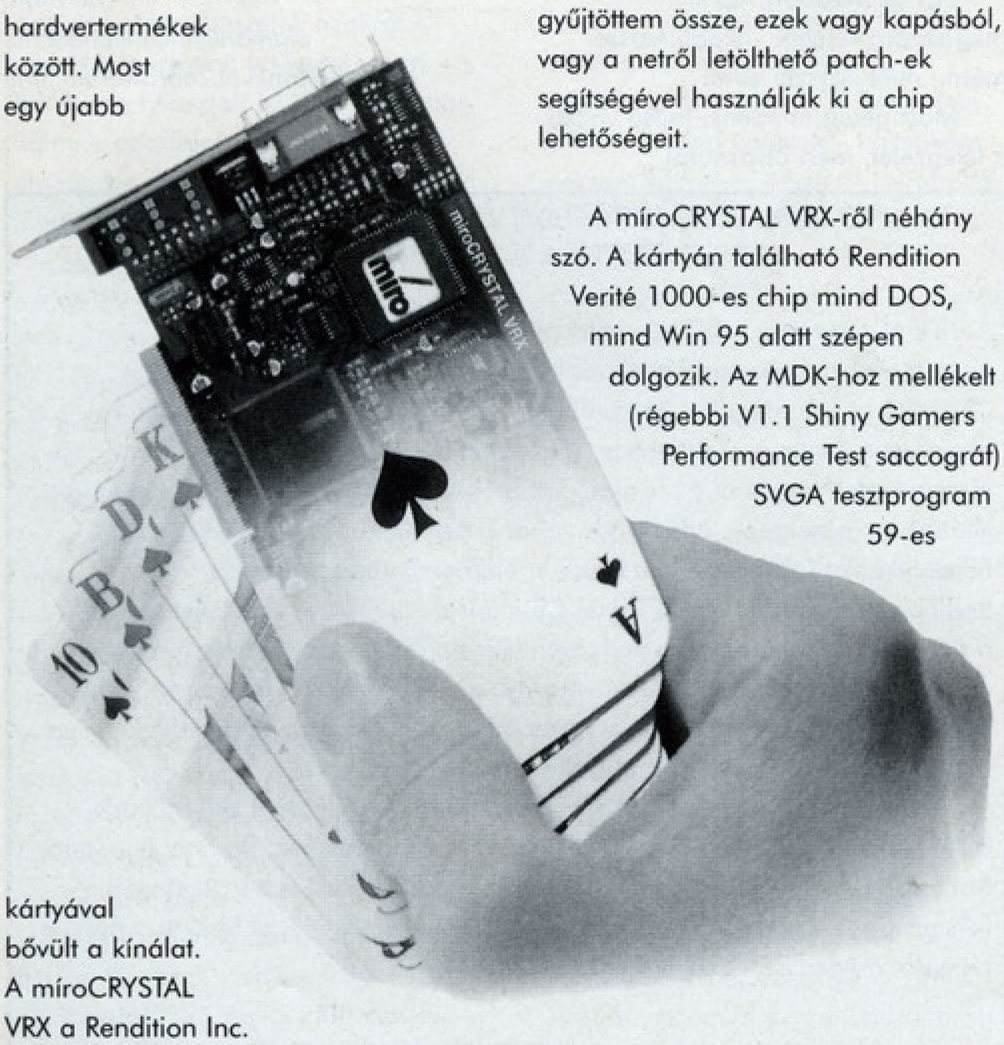
Itt van újra a tesztrovat ideje. Az egészszel kapcsolatban szeretnék azonnal elnézést kérni minden olvasótól, ugyanis Csongy előre nem látható okok miatt (elutazott az E3-ra) sajnos nem tudta havi kötelességét időben teljesíteni. Így velem kell hogy beérjétek, de ígérem, a következő tesztrovatot megint a gazdája fogja elétek tárni (ajánlom neki).

A nagy vudu lázban mindenki elfelejtette, hogy léteznek más 3D-s gyorsítók is a piacon. Persze ezekről is kéne valami info, hiszen sok olvasónkban felmerülnek kérdések ezekkel kapcsolatban is. Nos ebben a hónapban egy míro 3D-s kártyát kaptunk ismertetésre.

MÍROCRYSTAL VRX - ROYAL FLUSH

A német míro cég nemrégiben kiadott 3D Adventure Set-jével debütált a multimédia-játék felhasználást célzó hardvertermékek között. Most egy újabb kártyával bővült a kínálat. A míroCRYSTAL VRX a Rendition Inc. Verité 1000-es grafikus gyorsítóchipjére épül. Ezzel az áramkörrel jónéhány gyártó épített kártyát, csak ezek nem kerültek be olyan hamar a köztudatba, mint pl. a 3DFX-es kártyák. A teljes választék a következő (csak a következetesség szempontjából) Creative Labs - PCI Blaster, DataExpert - ExpertColor, Prochip - DreamView 3D Plus, Sierra On-Line - Screamin' 3D, Canopus - Total3D, Intergraph - Intense 3D 100. Ha jobban belegondolunk, akkor ez a hét különböző hardvergyártó cég, ami valamit jelenthet. Most persze mindenki azt mondhatja, hogy hiába a hardver, ha nincs mellé szoftver. Hát a szoftverellátottság azt hiszem nem lesz gyatra, hiszen a legtöbb szoftvergyártó a 3DFX-es patch-e mellett a Verité-s patch-et is elkészíti. A cikk végén található felsorolásban a Rendition-t támogató programokat gyűjtöttem össze, ezek vagy kapásból, vagy a netről letölthető patch-ek segítségével használják ki a chip lehetőségeit.



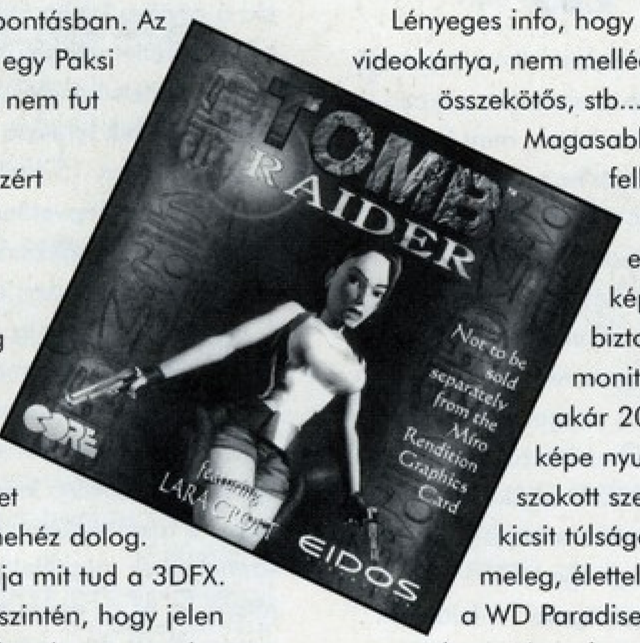


A míroCRYSTAL VRX-ről néhány szó. A kártyán található Rendition Verité 1000-es chip mind DOS, mind Win 95 alatt szépen dolgozik. Az MDK-hoz mellékelt (régebbi V1.1 Shiny Gamers Performance Test saccográf) SVGA tesztprogram 59-es értéket mutatott (P120, 16M RAM). A saját Trio 64V+-szal ez csak 53 körül mozog. A dobozban található egy teljes játékprogram, ez a Tomb Raider speckó Verité-s változata. Megmondom őszintén, nem vártam túlzottan sokat a dologtól, de hát a tesztrovat az arról szól, hogy nézzük meg a dolgot lehetőleg minél kevesebb előítélettel, és írjuk le a tapasztalatot mindenféle kertelés nélkül. Nos. A VRX-szel megtámogatott játék várakozásommal ellentétben igen kellemes csalódást okozott. Előre szeretném közölni mindenkivel, hogy természetesen láttam a 3DFX-es változatot, sőt a cikk írásakor is a gép mellett hever egy 3D Monster (egy hete nem volt időm beszerelni). Ha összehasonlítást akarunk, akkor nehéz dolgunk lesz. Sajnos nem vagyok az, akinek kimondottan tetszik a vudu bilinear-trilinear filtering-je. Illetve tetszik, csak sajnos sokszor és néha nem odaillő helyen használják - hangsúlyozom szerintem. Ilyen példa a vudus Tomb Raider-nél a vízesés, ami a normál változatban sokkal szebb volt. Nos a Verité 1000-es prockóval felvértezett Tomb Raider-rel szinte semmiféle kifogást nem kell emelnünk, hiszen nagyon szépen mozgatja a grafikát. Bár tény, hogy a vudus verzióban simább a scroll (legalábbis úgy tűnik, valószínűleg a nagyobb frame-rate miatt), ettől függetlenül még így is nagyságrendekkel gyorsabb, mint a normál, gyorsító nélküli verzió. Az F4 gombbal ki-be kapcsolható a távolsági textúramosás (a messzebb levő texturákat elnyálazza a kártya - azt hiszem ezt hívják MIP mapping-nek). Ez egyrészt ronda, másrészt pedig a távolságtól függően kb. 3 fokozatban - átmenet nélkül - teszi. A mosás nélküli beállításban sokkal szebb a grafika, és különben is ez az alapbeállítás. Az egyetlen kifogást a pontatlan texturakoordináták számolásával kapcsolatban vethetjük fel. Sajnos előfordul, hogy itt-ott pillanatokra átlátszóvá váltak az egyébként „tömör" dolgok. Talán egy javított patch...

Szép-szép mondhatjuk, de hát egyetlen játék miatt nem érdemes megvenni egy nem túl elterjedt kártyát. Nos a kétkedők nézzenek körül a kártya install CD-jén, ahol egy kissé eldugott folderben igen érdekfeszítő dolgokat lehet találni. A Patches foder játék patch-eket tartalmaz. Itt a következő patch-eket találhatjuk: Descent 2, Quake, Quake1.06, Scorched Planet, 4-es Béta a Tomb Raider-hez (nem volt időm kipróbálni), Whiplash. Nos gondolhatjátok, hogy egyből a „Q" betűnél kezdtem a sort. A Quake update-elése a következő: először az 1.06-os patch-et kell ráereszteni (már aki ezt még nem tette meg korábban). Ez a GUS tulajok

esetében valószínűsíthetően már megtörtént, hiszen ez a változat az összes GUS-t native támogatja. Ezután kell a másik update-et rázavarni, ami gyakorlatilag 3 db file bemásolása a meglévő Quake directory-jába. Innen kezdve működik a dolog, csak a VQUAKE.EXE-t kell elindítani. Az eredeti gyorsítás nélküli verzió természetesen megmarad. A Tomb Raider-nél kevésbé féltem a tapasztalattól mint a Quake esetében, de ismét el kellett ismernem: nem is olyan rossz ez a Verité szerkezet.

Nos ugyebár az AMD k100-as prockóján fut alapszintűen elfogadható sebességgel a Quake, persze Lego felbontásban. Az Intel P120 nem egy Paksi atomerőmű, de nem fut rosszul rajta. A fordulásoknál azért kissé röcögős a dolog, persze egyáltalán nem zavaró... - amíg az ember nem lát egy jobbat. A vudus glquake-et lenyomni elég nehéz dolog. Aki látta, az tudja mit tud a 3DFX. Megmondom őszintén, hogy jelen pillanatban a glquake az egyetlen program, amiért hajlandó lennék kiadni ikszezer forintot egy 3DFX-es csodára.



A vquake-et bizony fázósan indítottam útjára, de amikor a New Game után megjelent a kép és megrángattam az egeret ide-oda, nagy kő esett le a szívemről. A grafika kinézete kissé elmarad a glquake-étől, és a frame-rate is valamivel gyengébb, de így is borzasztóan szépen mozog. A sebességgel semmi gond nem volt, és azt hiszem bátran a glquake mellé tehető, hiszen a normál verzió és e között ég és föld a különbség. Az egyetlen zavaró dolog itt is az a frányа MIP-mapping-os távolságfüggő átmenet nélküli textúramosás volt, de egyéb kivetnivalót nem találtam. Juteszembe. A Rendition-os Quake DOS alatt fut (bocsika 16 biten), azonkívül lehet benne felbontást váltani - 320x200-tól ezerakárhányszor nagyonsok-ig. Sajnos ez nálam nem működött (megfagyott), de a szerkesztőségben kipróbáltam egy másik gépen, és ott működött.

A többi update-re nem jutott idő, de arra igen, hogy körülnézzek a neten Rendition-patch ügyben. Határozottan bíztató mennyiségű, különféle Beta patch-et, illetve „ígéretet" találtam a legkülönfélébb játékokhoz. Sok közülük a D3D-t használja, illetve azon keresztül közvetlenül használja a Rendition prockót. Létező patch (bizonyíték): MDK, Fatal Racing, Actua Soccer, IndyCar 2...

Ígéret: Flying Nightmares II, Team Apache, Terracide, Deathtrap Dungeon, Psygnosys F1, Havoc, EF 2000, G-Nome, Jedi Knight, Nascar II, Silent Thunder A-10 Tank Killer 2, Unreal, WC5, WipeOut XL, stb...

Lényeges info, hogy a VRX önálló videokártya, nem mellédugós, összekötős, stb... kártya. Magasabb felbontásokban is ergonómikus képfrissítést biztosít, ha monitorunk bírja akár 200Hz-ig is. A képe nyugodt, S3-hoz szokott szememnek kicsit túlságosan is meleg, életteli (mint anno a WD Paradise). A hozzá kapott igen korrekt szoftverek nagyon sokféle lehetőséget kínálnak fel, többek között színkalibrálás, stb...

A Verité 1000-es persze sok dolgot nem tud, amit pl. a 3DFX vagy a PowerVR tud, de a játékokhoz alapvetően szükséges funkciókat lekezeli, és ez a lényeg (minek a sok hangzatos funkció, amikor a game ki sem használja? vagy nem?) Charlie 3D híreit bizonyára átfutottátok már, és ott olvashattatok az új Verité prockóról. Persze szebb, meg jobb, meg gyorsabb lesz, és ennek ellenére kompatibilis is a kistesóval. Lesznek benne új funkciók is (hátha nem használja senki), mert ezt így illik. Hát állunk elébe.

SakMan

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát az Axico Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 268-0330, 351-3514

GOOD NEWS (?)

Azt hiszem, hogy még mindig nem tanultak a hardverfejlesztők abból, hogy a sokféle, de ettől függetlenül közel azonos tudású termékekkel elsősorban saját magukat szivatják. Meg persze a szoftverfejlesztőket és legutolsósorban a vásárlókat.

RIVA128™
Realtime Interactive Video & Animation

„Melyiket a sok közül? – teszi fel a kérdést Pistike. A haveromnak vudus kártyája van, és tök jó rajta a kvék. Az uncsitesómnak povervéert hozott a faterja ámerikából, a Szabó Gézának meg..."

Nos, azt hiszem kicsit elvetették a sulykot a hardveresek, de sebaj. Mindenki vegye meg azt, amit jónak gondol és szívja a fogát, ha olyan játék jelenik meg a másikfajta gyorsítóra, amit szívesen játszana. Itt az ideje a cserélgetésnek, hiszen egyikünk ezt vesz, a másikunk meg azt, és ha eluntuk (mert az ember mindent megun egyszer), akkor elkérjük a havertól a másikfajtát.

REAL 3-D®
a Lockheed Martin Company

Nézzük a jövő leendő fejlesztéseit (remélem Charlie nem lőtte le őket):

Jön az új nVidia chip - az **NV 3** alias **RIVA 128** - ami persze kompatibilis lesz a régivel, és mindenféle jót ígérnek a fejlesztők. Lesz hozzá mindenféle driver és jó pár stuff is hozzá lesz csomagolva a leendő kártyákhoz.

A Lockheed-Martin is nyomul a PC-piacon. Az ipari óriás által fejlesztett **Real3D** (Sega Model 2 és Model 3 játéktermi gépek chipkészlete!!!) chiprendszerre épülő kártyák az Intellel karöltve közösen fognak megjelenni. Természetesen maximálisan ki fogják használni az Intel új szabványát, a 66MHz-es AGP portot (vajon meddig elég ez a sávszélesség?)

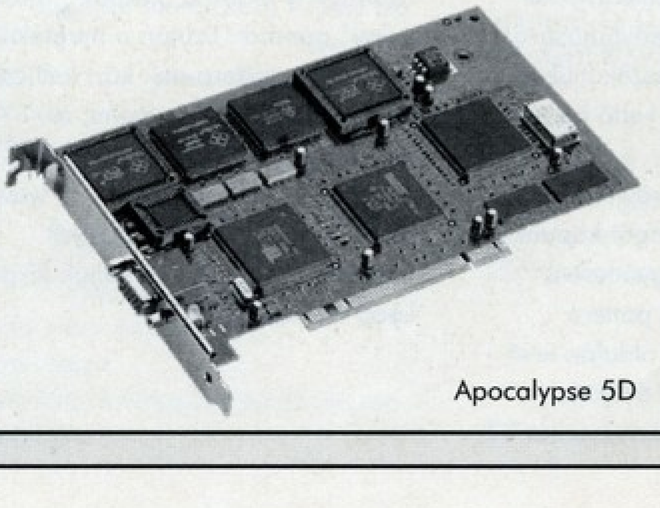
Aztán a Videologic - NEC páros sem hagyja annyiban a 3DFX-szel szemben történt - valljuk be férfiasan - vesztett csatát. Az új chip - NEC PCX2 - már kész van, és a komplett kártyák is gyártásban vannak. Ha minden összejön és miért ne jönne, akkor a Mikropo Kft-től kapunk egy új Apocalypse-t tesztelni. Ez sajnos már csak augusztus végére valósulhat meg, hiszen júliusban nincs PC GURU.

Most egy kis előzetes, már csak a miheztartás végett:

A Videologic 2 új kártyát dob piacra az új **NEC PCX2**-es prockóval.

Az Apocalypse 3DX gyakorlatilag ugyanúgy néz ki mint a régi. Az új processzornak köszönhetően most már sokkal több dolgot tud. Sajnos ez „alá" is kemény gép kell a PCI buszsebesség miatt, de valószínűleg meg fogja érni a dolog.

Az igazi nagy durranás a VooDoo Rush ellenlábasaként megjelenő Apocalypse 5D lesz. Ezen a kártyán egy **NEC PCX2**-es és egy vadonatúj fejlesztésű **TSENG ET 6100**-as grafikus chip lesz. Összesen 8.5 MB RAM kerül a kártyára: 4.5 MB MDRAM a Tseng-nek – 4 MB SDRAM a PowerVR-nek. Nos megvalósulni látszik az ideális 2D/3D grafikus kártya. De lesz-e hozzá szoftver, a fejlesztőcégek fogják-e támogatni? Nos a NEC jó sok pénzt szórt szét a fejlesztőcégek között, hogy támogassák a PowerVR-t...



Apocalypse 5D

SakMan

ReBirth

RB-338

A TB-303 szimulátor-programból a meglehetősen leegyszerűsített demo után végre megérkezett a teljes verzió. A demoban csak látványelemként résztvevő visszhang- és torzítókapcsolók itt már rendesen működnek, ami megsokszorozza a lehetőségeket. Emellett a „kottaírás" is

lehetővé vált. De vizsgáljuk meg részletesebben frissen vásárolt szintetizátorunkat.

Kezdjük a dallam beprogramozásával. A gép egy patternen belül egy maximum 16 hangból álló hangsort képes elraktározni, melyet a „pitch mode" gomb lenyomása után tudunk begépelni hangonként. A kottában a „Step" (előre) és a „back" (hátra) gombokkal lapozhatunk, ezen a „Slide" és az „Accent" billentyűkkel finomíthatunk. A Slide lenyomásával a kotta adott hangját összekötjük a soron következővel, így kettő helyett egy nyújtott, az Accent bekapcsolásával pedig rövid, erősebben megütött hangot kapunk. A kettő bekapcsolása együttesen szünetet eredményez. A pattern hosszát a képernyő bal oldalán levő kijelzővel állíthatjuk (1-16 közt). Összesen 4-szer 8 pattern-t, tehát 32 különböző dallamot készíthetünk (A-D bank egyenként 8 pattern-t tartalmaz). A program másik része a hangszín állítása, a billentyűzet felett elhelyezkedő tekerők segítségével. Ezek közül kettő inkább a kottával van kapcsolatban: a „Delay"-jel a hangok hosszát, az „Accent"-tel pedig a megütés erejét szabályozhatjuk. Három másik tekerő adja a szintetizátor jellegzetes tb3O3 hangját a Cutoff, Reso, és Env. Mod. A „Tone" a hangmagasságot állítja. A lényegesebb információk a dobgépről a demoról írt cikkben megtalálhatóak. Ha már eleget gyakotoltunk, meg lehet próbálni saját dalt írni. Ehhez a pattern-nek elkészítése után kapcsoljunk „Song mode"-ba (képernyő tetején), nyomjuk le előbb a „record", majd a „play" gombot. Ezután a megfelelő bankok és pattern-nek közt kell csak váltani, állítani a hangszínt, a visszhangot és a torzítást. A kész zeneművet sng-ként (kotta) és wave audio-ként, aif vagy wav formátumban is lementhetjük (Export Loop as Audio File).

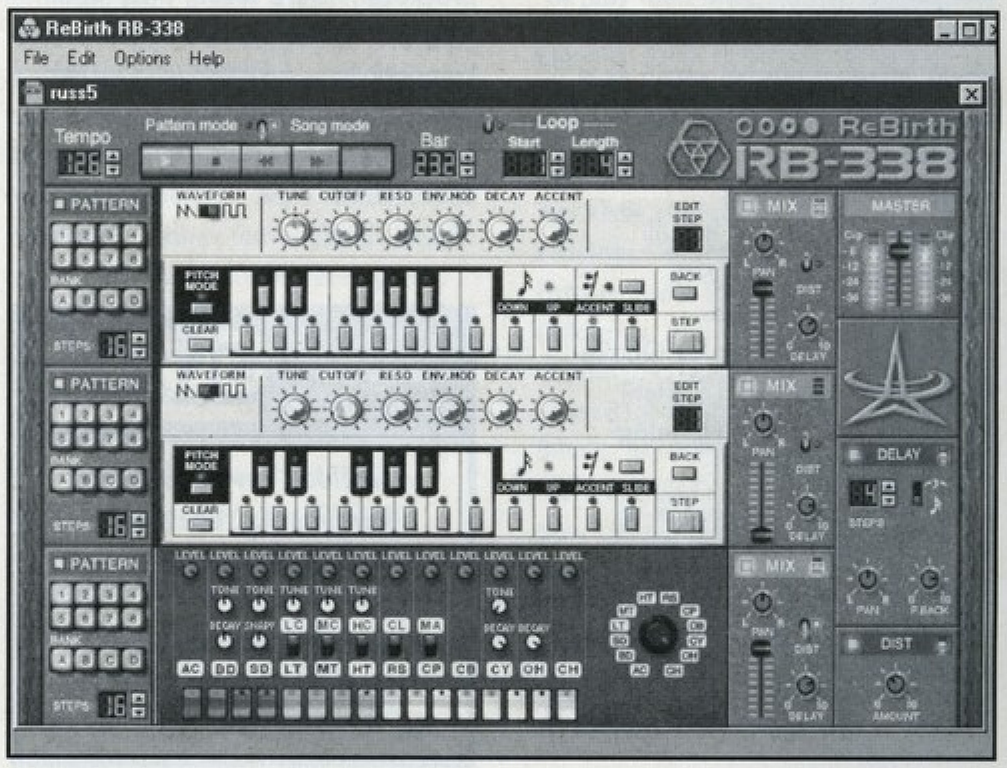
Steinberg

STEINBERG X<>POSE 1.03

Miután az ember elkészítette első ultimate techno-szonátáját, akkor nem marad más hátra, mint hogy a klippet elkészítsük hozzá- ebben segít a Steinberg X<>Pose 1.03. Ez jelenleg még csak macintosh-ra létezik, de már készül a Windows-os verzió is. A Steinberg „visual sampler"-nek nevezte el a programot elég találóan. A zongora-klaviatúra egyes billentyűihez hozzárendelhetünk videokat, és ezeket tudjuk lejátszani vagy a képernyőre kirakott virtuális billentyűzet, vagy egy MIDI billentyűzet segítségével. A lejátszott képek és videok formátuma PICT és Quicktime lehet, ami valószínűleg a PC-n módosulni fog, és a képek a sima megjelenítés mellett még effektezhetők is. A program kezelése igen egyszerű: a képernyőn látható MIDI billentyűzet egyes gombjaihoz lehet egy képet plusz egy effektet vagy egy videot rendelnünk. Ezt sima drag and drop technikával valósíthatjuk meg, és a rendelkezésre álló képek, videok és effektek külön ablakból választhatók ki. Ha leütünk egy billentyűt, amihez egy kép volt rendelve, akkor az megjelenik a képernyőn, és ha lenyomva tartjuk, akkor még az effektet is megvalósítja. Ha a géphez kötött MIDI billentyűzettel irányítjuk a programot, akkor a pitch-bender segítségével egyes effektek lefutása szabályozható. A programban 15 real time effekt van, melyek alapvetően technós beütésű animációt csinálnak a képekből. A program kiválóan alkalmas egy live show-n, folyamatosan képek bevágására, de igazán egy midi sequencerrel együtt használható ki teljeskörűen. Ekkor a midi-sequencer-től kapott üzeneteknek megfelelő animációkat játszik le, és az egész egy automatizált show-vá áll össze. A program nagyon kellemes, és későbbi verzióiban még újabb funkciókat is ígérnek, mint pl., hogy az effektek a videora is aktiválhatók lesznek, és a kész művet képes lesz video-file-ként lementeni, ami után már nemigen hagy a program kívánnivalót maga után.

A legközelebbi midi-rovatban szeretnék egy kicsit elmélázni a zajszűrésről a Sound Forge 4.0-ban.

Charlie



E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

BLADE WARRIOR

Gépeljük be, hogy self healing és az életerő csíkunk rögtön felfilleződik.

CAPITALISM PLUS

Írjuk be, hogy $$$***$$$ - és máris $100,000,000 dollár boldog tulajdonosai lehetünk.

THEME HOSPITAL

Azon a képernyőn, ahol a fax van, gépeljük be az alábbi kódokat és nyomjuk meg a zöld gombot:
7287 A rat shoot pályára jutunk ennek a pályának a megnyerése után

24328 a belső cheat billentyűk engedélyezése:

Shift C +$10,000
CTRL C összes fejlesztés elkészül
F11 a játék elvesztése
F12 a játék megnyerése

Egy pálya átugrásához a következőképpen indítsuk a játékot (csak DOS-ban):
HOSPITAL -Lx ahol x a pálya száma

KILLING TIME KÓDOK

SCOOBYSNACK 200% Energy
IDKFA (sounds familiar...) You're history
OPENSEZME
BODYBAGS
IAMAPOOPHEAD isten mód
WHOOPDANG összes fegyver és lőszer
BURGER
EDGE
STRYDER
CRYPTO
MAD DOG
CHOW YUN FAT
JOHN WOO
GARYLAKE (bye!)

MOTO RACER

Amikor a gép kérdezi a nevedet, akkor gépeld be a következő kódokat, a begépelés után a gép jelezni fog, majd megkérdezi még egyszer a rendes nevedet.
CDNALSI összes pálya engedélyezve
CTEKCOP zseb motor
CESREVER kanyar megfordítása

OUTLAWS PC

Type While In Game

olairhead repülés
olash végtelen lőszer
olcds super Map
olfps display Frame Rate
olgps display Player Coordinates
oljackpot add Inventory
olpostal összes fegyver és lőszer
olredlite megállítja az ellenfeleket
olzip teleport
olscreening show Cutscenes
olopec olajat ad
olgusher végtelen olaj

LEVEL CODES

olhideout, oltown, oltrain, olcanyon, olmills, olsimms, olminer, olcliff, olranch

DESTRUCTION DERBY 2

Próbáld ki!
MACSrPOO
CREDITZ!

POWERSLAVE (EXHUMED)

Lobocop összes fegyver
Lobodeity isten mód
Loboswag összes tárgy
Lobopick összes kulcs
Lobosphere teljes térkép
Lobolite a robbanások letiltása
Loboxy helyzet kijelzése
Holly A következő kódok számára biztosít helyet a képernyőn:
Level # ugrás bármelyik pályára (világ száma, space, pálya száma)
Doors összes ajtó kinyitása és összes csapda feltárása
Creature #Kirak egy teremtményt a te helyedre:
0 Anubis
1 Spider
2 Mummy
3 Piranha
4 Basset
5 Magmantis
6 Am-Nit
7 Set
8 Kilmatikhan
9 Alien Worker
10 Alien Worker
11 Omen Wasp

QUAKE MISSION PACK 2

pálya ugrás RxMy, ahol az x az epizód száma, míg az y a pálya száma. A maximális érték R2M8.

REX BLADE: THE APOCALYPSE

A játék közben gépelhetjük be a kódokat:

LORDNECRON ez a master kód, ettől lesz minden elérhető
ERELEV ugrás a következő pályára
ERELIF plusz egy élet
EREAMO több lőszer
EREKEY összes kulcs

SHADOW WARRIOR SHAREWARE

Nyomjuk meg a T-t és gépeljük be a kódot:
SWCHAN isten mód
SWGIMME összes tárgy
SWGREED minden cheat engedélyezése
SWTREKxy pálya ugrás (x=episode [0=first], y=level [1 = first])
SWLOC framerate kiírása
SWRES felbontás megváltoztatása
SWSTART pálya újrakezdése
SWGHOST clipping mód
SWMAP automap
CONFIG „help config" (?) kiírása
QUIT kilépés
CLEAR (?)
SWTRIX bunny Rockets w/ Rocket launcher (#5)
SWNAME (?)
DUMPSOUNDS „dumped sounds to dbg.foo" kimondása és egy file kreálása
SOUND „help sound" üzenet
SWWAVE (?)
WINPACHINKO (?)

TOMB RAIDER

Összes fegyverhez
1 lépés előre (billentyűvel)
1 lépés hátra
fordulj meg a tengelyed körül 3-szor
1 ugrás hátra

Szint vége
Ugyan az mint az összes fegyver csak a végén nem hátra, hanem előre ugrás

Következő szint
állj meg
1 lépés előre SHIFT-tel
1 lépés hátra SHIFT-tel
jobbra 3-szor SHIFT-tel fordulj meg
ugrás előre ALT-tal

TIMESLAUGHTER

mozgás listák

D Down
D-T Down-Towards
T Towards
P Punch
A Away
K K
SLAUGHTER MOVE SM

MOJUMBO
Fireball Flambe: D, D-T, T + P
Chubunga Tripper: D-A, D, D-T + K
Human Meat Roll: Charge Backward, Press Forward + P
Cannibal Flame: T, D, D-T + P
Spinning Flesh Sizzler: D, D, D + P
SM: T, A, T + P

JINSOKU
Nekuya Blade: D, D-A, A + P
Blind man's Nodokiu: T, D, D-T + P
Gintsu: Charge A, Press Forward + P
Yell of the Mtn Gods: T, T + P
Speedy Snow Blade Trash: Press P a lot
SM: D, D, D + P

SAVAGE
Atomic Smash: T, D, D-T + P
Get the Flick Off: D, D + P
Tourette Shaker: Charge Backwards, Press Forwards + P
Profanity Pummel: A, A, Forward
Spasm P: D, D-T, T + P
SLAUGHER MOVE: D, Up

VLAD
Myst Teleport: D, D-A, A + P
Nosferatu Spin: Charge A, Press Forward + P
Charge Forward, Press A + P

Folyt. köv.

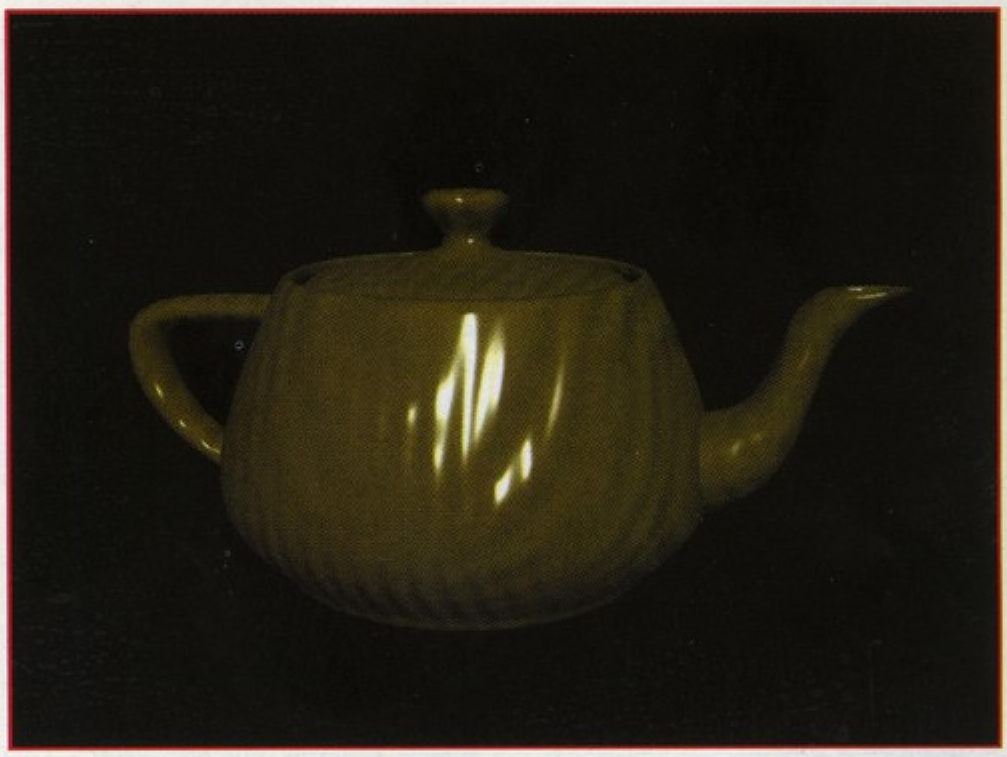
Bear™

LightWave
Animációk

Ismételten szép jó reggelt kívánok a rovat olvasóinak, s most erre több okom is van. Az egyik – még mindig – a LightWave 5.5 híre, a másik pedig a nyár eljövetele. Ez utóbbi kiváló lehetőséget biztosít hosszabb animációk renderelésére, hiszen még egy napot is nehéz kibírni – nemhogy egy hetet – anélkül, hogy a géphez nyúlnánk, azaz lassítanánk a számoltatást. Tehát az egyedüli, s ezáltal a legjobb megoldást a négy fal elhagyása jelenti, de még a legfanatikusabb tracerek sem kockáztatják meg a fagyhalált néhány másodperc animációért.

Persze megérkezésünkkor találkozhatunk egy egészen más típusú fagyhalállal, amely talán még az előzőnél is szörnyűbb. Arra, hogy a távollétünkben lefagy a gép/task, nem ismerek plug-inbe csomagolt orvosságot, de „szerencsére" létezik hasonló kellemetlenség, amit lehet plugin-nel kezelni. Ilyen élmény az, amikor egy fémes, tükröződő felület nem egészen úgy néz ki, mint ahogy azt elképzeljük, s ezért a következő napokat ismét számoltatással kell tölteni.

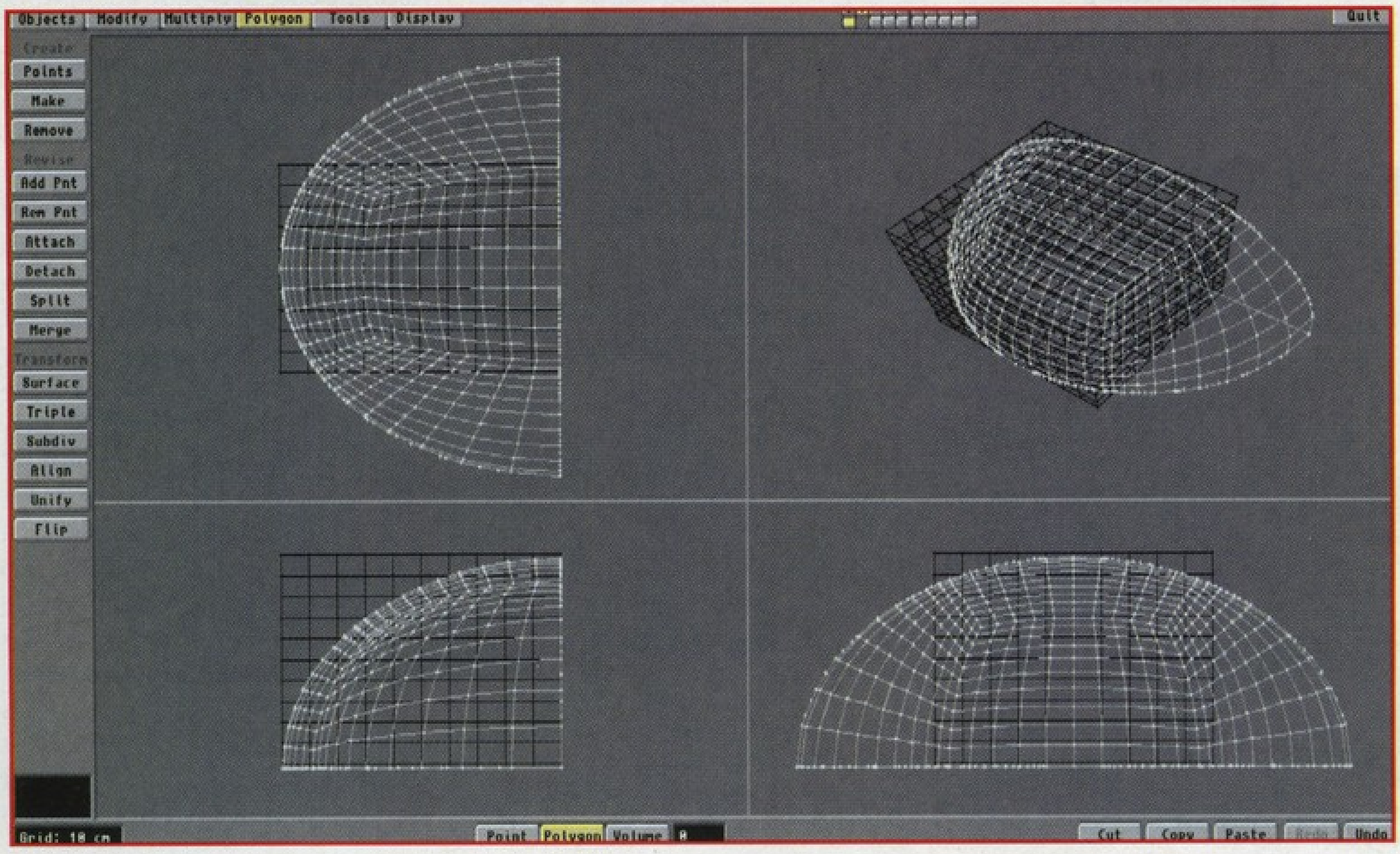
Mielőtt újból a render gombra kattintanánk, keressük meg a hiba okát, s próbáljunk tenni ellene valamit. Pár perc alatt rá lehet jönni, hogy a sok pontból álló felületeknél lehet valami gond. A soronlevő következtetés az, hogy valószínűleg non-planar polygonokat használtunk, hiszen ezeknek nincs normál vektoruk, következésképpen nem is tükrözhetnek helyesen. Ez természetesen elképzelhető, de a hibás tükröződés sajnos akkor is előállhat, ha a felület pontjai egy síkon helyezkednek el. (A non-planar polygonoktól a normál vektor hiányából adódó hibákon túl azért is ajánlott tartózkodni, mert láthatóan csúszkálnak rajtuk a textúrák.) Ebből azt a következtetést vonhatjuk le, hogy minden sok pontból álló felületnél előfordulhatnak ilyen hibák, tehát használjunk helyette háromszögeket.

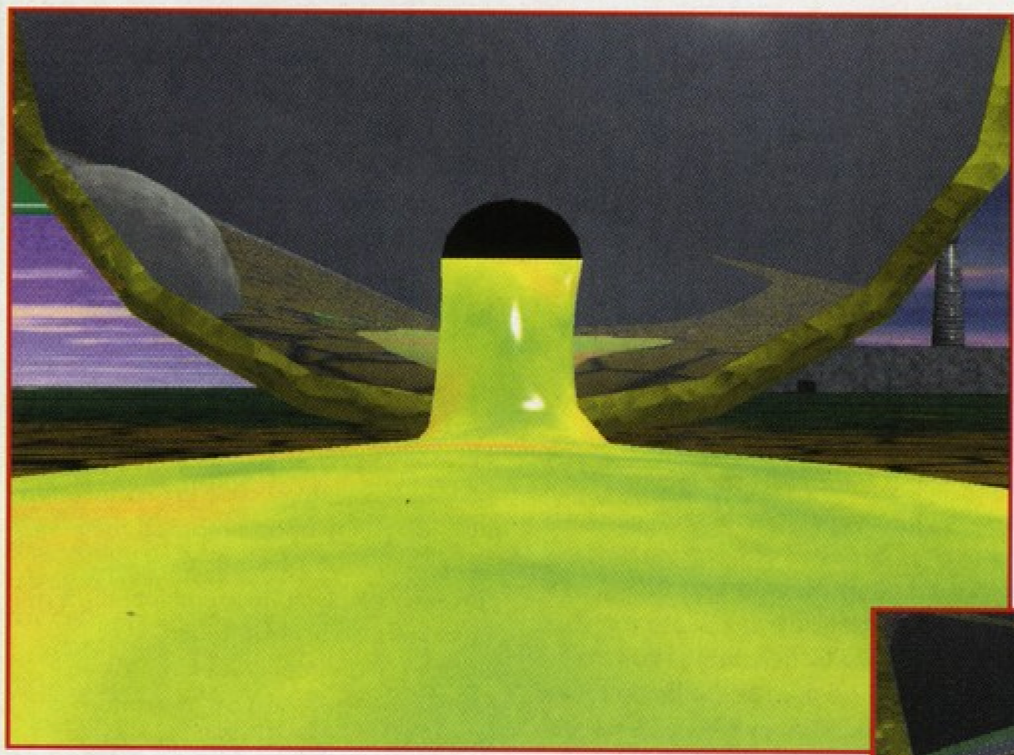


Ezen belül két választásunk van: eleve háromszögekből építjük fel a tárgyainkat (Options/Trinagles), vagy utólag bontjuk fel. Az első lehetőséget eleve el kell vetnünk, hiszen több hátránnyal jár mint előnnyel. A felosztásról – értelemszerűen – a Polygon/Triple jut eszünkbe, pedig ez gyakran nem a tetszésünknek megfelelő háromszögeket készíti el: rövid alap, s két hosszú szár. Általában sokkal szebb eredményt kapunk a Fasttrpl.p plug-in használatával. Ezen belül is két típussal találkozhatunk: Fast-Triple-Fan és Fast-Triple-Traverse. Egy egyszerű kockán vagy korongon is jól látható, hogy Fast-Triple-Fan – a lehetőségeknek megfelelően – szimmetrikusan, közel azonos oldalarányú háromszögekre bontja a felületeket. Ha ez sem megfelelő, akkor a Fast-Triple-Traverse (átlós vonal) még egy utolsó előtti reményt jelenthet.

Azért csak utolsó előttit, mert mindent meg lehet oldani manuálisan is, és sokszor ez jelenti a legjobb megoldást. (A mellékelt két kép egyik korábbi animációmból származik, amint egy eldöntött hordóból folyik valami a talajra. Az egyik képen a hordó teteje egy összefüggő (sík!) felület, a másikon ennek a Polygon/Triple-vel felosztott változata látható. A megnövelt tükröződéssel a különbség jól látható.)

A hordóról jutott eszembe az egyik kedvenc plugin-em, mely az Eagle-In-A-Barrel nevet viseli. Ha megnézzük, hogy ez egy Idiot.p file-hoz tartozik, akkor már sejthetjük, hogy csak egy tréfáról lehet szó. Ez így is van, mert nevéhez hűen egy teljességgel használhatatlan hordót,





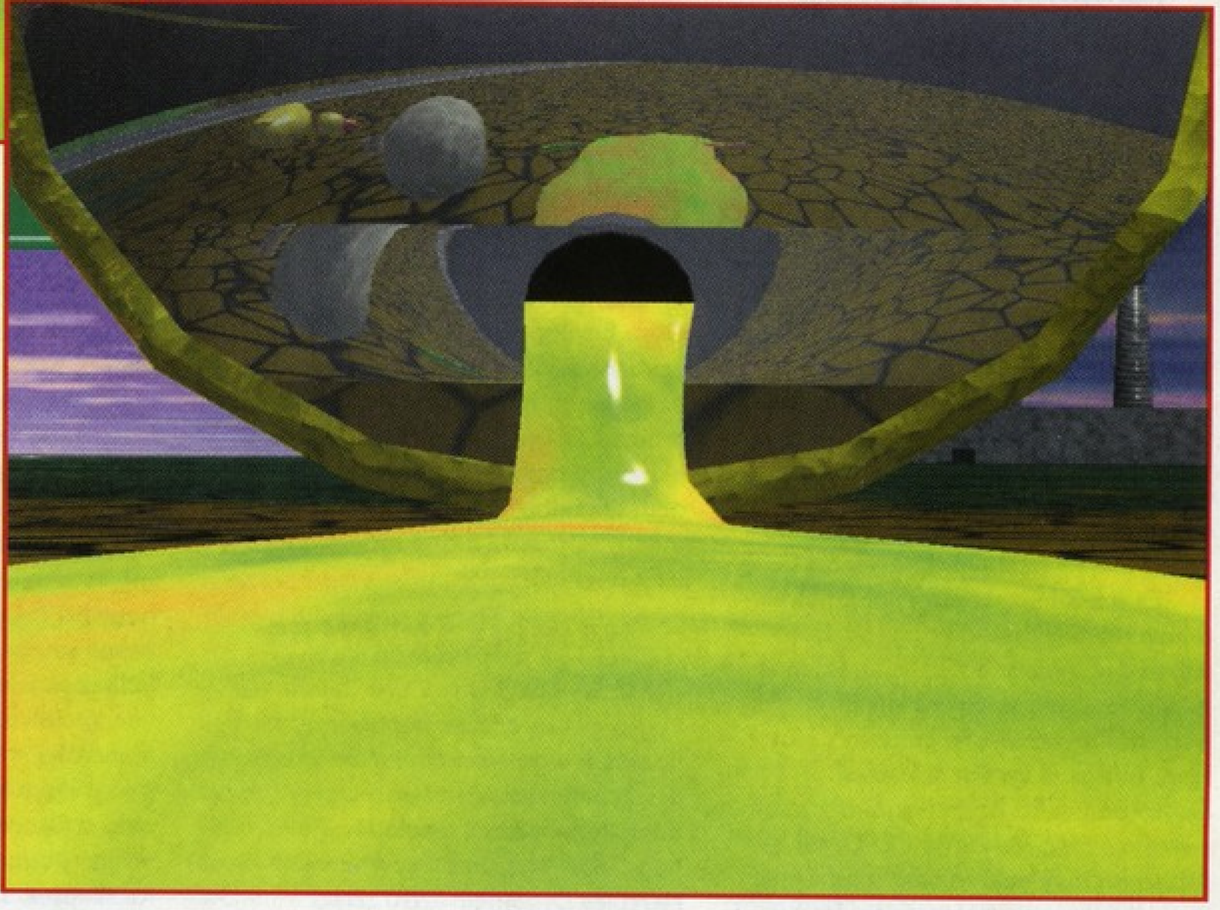
és egy kedves, de legalább annyira használhatatlan sast kapunk. (Ez utóbbit természetesen a hordó belsejében.)

Az előzőhöz hasonló, bár egy fokkal nagyobb értéket képvisel a Teapot. Túl sok paraméterrel nem kell bajlódunk, mert ebben az esetben is egy kész objectet kapunk- egy teáskannát. Ez valamiféle új mánia lehet a ray-trace programok körében, hiszen a 3D Studio Maxban is találhatunk teáskannát az alaptárgyak között.

Ezek után térjünk vissza a valóban hasznos és használható plugin-ekhez. Nem nélkülözhetetlennek, de hasznosnak nevezhető a Make-DoubleSided. Használata valódi kétoldalas tárgyat eredményez, tehát nem a Surfaces panel Double Sided kapcsolójára kell gondolni, hanem egy Copy-Paste-Flip-Surface/Change-Cut-Paste-Merge/Automatic sorozatra. Például akkor lehet szükségünk ilyen valóban kétoldalú tárgyra, ha egy papírlapnak (melynek a vastagsága elhanyagolható, ezért az oldalsó felületek csak feleslegesen foglalva a memóriát lassítanák a számoltatást) mindkét oldalára szöveget, illetve rajzot szeretnénk elhelyezni.

Gondolom mindenki próbálta már az elkészült tárgyát pontosan a talaj szintjére helyezni. Egyszerűnek látszó, mégis sok vesződséggel járó feladat: Először meg kell találni a legalsó pontot (ezt legegyszerűbben a Boundign Box plugin-nel tehetjük meg), a pontnak az Y pozícióját (mínusz eggyel szorozva) be kell másolni a Move Y-hoz. Ezek után joggal várjuk el, hogy az object alja az Y=0 magasságba kerüljön. Ez mégsem szokott bekövetkezni, mert csak négy tizedes pontossággal mozgattuk el az objecetet, s így általában a legalsó pont néhány mikro vagy nanométerrel a föld alatt vagy felett helyezkedik el. Ezt a műveletsort lehet helyettesíteni a Rest_On_Ground plugin-nel. Választhatunk, hogy melyik tengelyt tekintjük földnek, azaz melyik tengelyre kérjük az igazítást. Ha valamelyik F gombhoz hozzárendeljük ezt a macrot, akkor perceket vagy akár órákat is nyerhetünk, s közben biztosak lehetünk abban, hogy a tárgy a megfelelő pozícióba került.

Metamorfózisok köztes fázisainak elkészítéséhez nyújthat segítséget a Spherize. Az aktuális, szerkesztés alatt álló tárgyból készít egy gömböt. Általában zárt alakzatoknál szokás használni, hiszen lapok gömbre történő felcsavarásához sokkal megfelelőbb a Wrap To Sphere. A kapott gömb méretével nem kell törődni, mert később tetszőlegesen átméretezhetjük. Viszont annál nagyobb figyelmet kell fordítani a tárgy elhelyezkedésére, mert csak akkor kapunk teljes, tökéletes gömb formát, ha az objects a 0,0,0, pozícióban található. Kis eltérésnél a torzulás nehezen, tehát csak túl későn fedezhető fel. Éppen ezért a Spherize előtt érdemes meghívni a Centert. Persze ezt a hibát – ha egyáltalán nevezhetjük annak – ki is használhatjuk. Fél- és negyedgömböket, s egyéb gömbszeleteket készíthetünk egy kattintással annak függvényében, hogy a tárgy milyen távolságban és irányban helyezkedik el az origótól.



Ha már a tervezés kezdetén tudjuk, hogy használni fogjuk ezt a plugin-t, akkor vegyük figyelembe azt, hogy a felületek száma egyenes arányban áll a gömb tökéletességével, szépségével.

Ez utóbbi szempont – felületek száma – szerint a következő plugin éppen ellenkezője a Spherize-nak. A MakeSpikey általában akkor látványos, ha kevés és viszonylag nagy felületekből álló tárgyakra alkalmazzuk. Mint azt a beszédes neve elárulja, csúcsokat, szegecseket készíthetünk vele. A kiválasztott felületre – a normál vektor irányában – helyez el háromszögeket oly módon, hogy azok egy gúlát, illetve kúpot alkossanak. A csúcsok készítésén kívül, ha többször alkalmazzuk, mindig az utoljára kialakított csúcson, akkor ezzel az építkezős módszerrel könnyen készíthetünk futurisztikus formákat másodpercek alatt.

A Points2Polys és a RandPoints érintőlegesen már korábban – és többször is szóba került, ezért ezekre külön nem térek ki, de most már nem is tehetném, mert ismét elérkeztünk a rovat utolsó oldalának aljához.

Szép lassan elfogynak a Modeler plugin-jei, de a Layoutban legalább ennyi található. Természetesen nem az ImageSaver típusúakra gondolok, mert nem hiszem, hogy túl sok magyarázatot igényel, hogy például a JPEG(.jpg) saver JPEG formátumban menti el a képeket. Bár, ki tudja, minden lehetséges... (ezen kívül)

GABRIEL

Úgy látszik siet kicsit az órám, hiszen a múltkori levrovban már azt hittem, hogy mostmár aztán jön a tábor és kész. Így aztán szinte a meglepetés erejével hatott, hogy még egyet kell összebarkácsoljak mire végre pihi meg havaj meg effélék, de végül is mindegy *(általában nekünk biztos nem lesz annyira havaj, de ugye ha van vaj, akkor nincs gond - a törd.)*. Szóval most következzék a real tábor előtti levrov. Persze nem mintha ez éppen számítana, hogy egy levrov tábor előtt vagy után keletkezik, egyformán sok okosságot bírok itt összehordani, rólatok már nem is beszélve.

CD GURU HAVONTA - PRO

Kedves CD Guru szerkesztőség! Már egy pár éve mindig megveszem az újságot, mert nagyon tetszik. A legutóbbi számban olvastam, hogy azt tervezitek, hogy havonta adtok ki egy újabb számot. Én örülnék neki, és meg is veszek minden CD Gurut, ha lesz rá pénzem. (Már csak azért sem fizettem eddig elő az újságra, mert úgy gondoltam, ha nem lesz rá pénzem, akkor kihagyom. De hála a *-os egeknek, eddig mindig volt). Egy szó mint száz, szerintem mehet a jöhet. (...)

(Elveszettem a nevét, Szeged)

Ez a levél egyike azoknak, melyek a havi megjelenést támogatják. Ez jó, sőt szuper. Ámbár ebben a levélben is benne van ama egyszerű kitétel, miszerint is „ha lesz rá pénzem". Hát igen, mások is így vannak ezzel. Elsősorban ez az a motívum, ami miatt nem havi megjelenésű a CD Guru, hiszen ha mindenki mindig megvenné, nem menne ezen a tépelődés. Ez a ti érdekeltek is, de a Gurué is, hiszen ha nem veszitek meg, le kell húzni a rolót és kirakni a „csőd miatt elmentünk utcátsöpörni" táblát. *(gondoljatok bele, Brazil söpri az utcát, én meg tartom a lapátot, szép baleset lenne - a törd.)* Meg van itt még néhány apróság is. Lássuk csak.

UGYANAZ, CSAK KONTRA

Csá Guruék! Véleményezném a CD Guru havilappá válását: szerintem tök felesleges, így jó ahogy van, de tényleg! Ugyanis szerintem a havi megjelenés a minőség rovására fog menni (nézzétek meg a ****-et, hogy milyen trágyát adnak ki, pedig a **** jó volt) és én ezt nagyon nem akarom. Légyszi Guruék ne csináljátok már, hogy havonta 1300-1400 forintot költsek Gurukra (PC Guru+CD Guru). Nem fizetek elő! Na mindegy, úgyis havilappá váltok és ezt nem tudom megakadályozni, úgyhogy csak egy vélemény volt.

(Fülöp Gábor, Gyomaendrőd)

Persze, hogy csak egy vélemény volt, de legalább hozzászóltál és ez is valami. Csak egy vélemény volt, de sokak véleménye is, miszerint aggódsz a tartalom felhígulásáért és az anyagi vonzatokért. A tartalommal kapcsolatban ígérgetni én itt nem tudok és nem is akarok, csak megjegyezném, ezzel még sok problémánk (a Win95 invázióit leszámítva, ami meg nem a mi bűnünk) nem volt. Az ár, pontosabban a havi költségek megemelkedése (mármint részetekről) az amiért a főmedve kíváncsi a véleményetekre. Megtehetné, hogy holnaptól kezdve havilap aztán annyi, és még az is lehet (sőt valószínű), hogy anyagilag nem bukna rajta a cég a kéthavi CD-hez viszonyítva, viszont van egy olyan apróság is, amit úgy neveznek, hogy hírnév és emberközelség, amit a Guru hagyományaihoz híven nem hagyhat figyelmen kívül. Ha pedig a visszajelzések olyanok és valóban havilap lesz a CD Guru, még akkor sem kötelező megvenni minden hónapban. A PC Guru pedig marad amilyen volt, továbbra sem lesz CD-s, és ezt a félreértések elkerülése végett még egyszer hangsúlyozom, ha a CD Guru havilap lesz, az nem egybeolvadással jár. Nem kötelező lenne tehát, hanem csak egy lehetőség a havi CD Guru. Tudom persze, hogy akinek valami a kedvence, de sajnos nem engedheti meg magának, mennyire rosszul tudná magát érezni ettől a lehetőségtől...

HAJHULLÁSGÁTLÁS

Cím nélkül! Üdv Guru Team! Végső elkeseredésemben már csak hozzátok tudok fordulni! (Mielőtt az összes hajamat kitépném!) Úgy döntöttem hosszas tépelődés után, hogy VGA kártyámat kicserélem Hercules Dynamite 128 TSENG ET6000 kártyára, amit már több helyen is hallottam favorizálni. (Ezt jól megaszontam, hiába a magyar nem az erősségem!) **(Hm, pedig ez Magyarországon egy magyarnak nem nagy előny lehet. Brazil)** A kérdésem az, hogy ennek a kártyának van-e 3D támogatása, ha nincs akkor lehet-e mellé bevarrni egy 3Dfx-s kártyát? Városunkban már körbejártam minden „számtek" boltot, de nem hogy erre a kérdésre nem tudtak válaszolni, még a 3D gyorsítókártyákról se hallottak. Lehet, hogy túl sokat várok el tőlük.

Hát lehet. Saját tapasztalataim alapján is tényleg az van, hogy a számítástechnikával foglalkozó üzletek közül a legtöbb nem több akámilyen más boltnál, ami igazából akármit vehetsz, csak ne kérdezz semmit, mert úgysem értenek hozzá. Aránylag kevés az olyan hely, ahol igazán megszállottak csinálják amit csinálnak, de szerencsére van ilyen. A kérdésedre én sajnos nem igazán tudok válaszolni, legalábbis az ET6000-es 3D terén nyújtotta képességeiről, bár lehet benne valami, hogy a komolyabb játékosok ezt a kártyát favorizálják mostanában, persze nem annyira a noname darabokra gondolva. Viszont ha igazi 3D-t akarsz, akkor valóban kell mellé egy igazi 3D csoda, mint amilyen a 3Dfx is, ami úgy tűnik egészen jól befutott, sokan fejlesztenek rá. Habár ha jól körülnézel láthatod, hogy mostanában tobzódnak az ilyen jellegű kártyák és természetesen mindenki a sajátjára esküszik mint a végső és legjobb megoldásra. Majd meglátjuk. Mellesleg tökmindegy mit veszel, legkésőbb egy év múlva elavultnak számít akármi ebben a számítástechnikai kuplerájban...

Az újságról csak annyit, hogy COOL! A tökéletességhez ti álltok a legközelebb (már csak pár fényév). Ha levelemet nem is rakjátok be a levrovba (bár ennek nagyon örülnék és még a hajam is megmaradna), legalább válaszoljatok rá. Előre is kösz! Ui: Üdv a tördelőnek is, bár az elválasztásról eddig nem hallhattál, hiszen az újságban egyetlen egy elválasztás sincs. Néhol akár 2-3 cm-és helyet is kihagysz! Ez persze nem AKKORA baj!

(Andor Balázs, Szekszárd)

Azt hiszem, ezt a hajhullásgátló módszert szabadalmaztatni fogom. Bár jobban belegondolva kicsit strapás meló lenne, ha mindenkivel aki kopaszodási problémával küszködik, nekem kellene foglalkoznom. Á, inkább hagyjuk. A tördelő viszont csókoltat (ettől viszont lehet, hogy mégis kihullik a hajad), és azt üzeni, hogy ha még ezzel is foglalkozna akkor sosem készülne el az újság, meg különben is ez az újságban direkt így van kitalálva. De ahogy ismerem, úgyis idefirkálja a saját megjegyzését is. *(Nos, végre egy konkrét kérdés, ami nem a tökorrúnak szól. Tehát a magyar elválasztó szoftverek nem igazán tökéletesek, de nem is ez a fő gond. Biztos láttál már újságokat, ahol el vannak választva a szavak. Nos, a körbefolyatott szövegben nagyon rondán tud kinézni, amikor két szó között 5 perc szünet van. Mind esztétikai, mind stilisztikai szempontból is ronda. Röviden és velősen ennyi. - a törd.)*

FELAJÁNLÁS

Tisztelt Brazil! Sok-sok évvel ezelőtt beleszerettem a számítógépbe, amolyan „rabja" lettem. De aztán az évek folyamán nem tudtam benne megtalálni a számításomat, így arra a nemes elhatározásra jutottam, hogy felajánlom a rászorulóknak. Ezért kérem önt, hogy ha ebben tud segítsen. A tárgyak amiket fel kívánok ajánlani: DOS, Clipper 5.0, Clipper 5.2, Asm, dBASE III, stb. Az ötletem az volna, hogy a levrovba hirdesse meg, aztán ha válaszolnak, akkor elküldöm. Aztán, ha van rá érdeklődés, akkor tovább folytathatnánk az ez irányba a levelezést.

(Vadász József, Gyöngyös)

Nos tehát tessék, részemről ennyit tehettem eme nemes ügy érdekében. Egy apróságra azért felhívnám a figyelmeteket, miszerint is meglehetősen lusta vagyok, így ha egészen véletlenül normál levélben kerestek meg ez ügyben, akkor lehet, hogy kétszázhúsz év múlva válaszolok, tehát az e-mail a jó megoldás. Nem akarok én ezzel senkit hátrányos helyzetbe hozni, de magamat sem akarom nagyon lestrapálni, ha nem muszáj.

BAROMI HOSSZAN MINDENFÉLÉRŐL

Hello Guru Meditation! Sz'asz Brazil! Úgy gondolták helyettem, hogy ha már itt ez a jó kis vasaló, írok pár sort. Bocsika, hogy csak így PostaNeten írok, de piciny birodalmamba még nem tört be az információs forradalom. A múltkor említetted, hogy nem szereted silabizálni az olvashatatlan írásokat. Nem írok rondán de így legalább gyakorlom a gépelést. Utoljára a diplomámat gépeltem – azt persze WinWord 6.0-ban, de a gépemen még nincs ily csoda telepítve. (Ezt egy Write nevű csodán pötyögöm.) Talán nézd el nekem a stilisztikai hibákat!

Jó, most az egyszer. Valóban jó, hogy nem kell betűzgetnem, de igazából még jobb, hogy a tetejében lemezen küldted és még begépelnem sem kell. Ajánlom mindenkinek a figyelmébe eme módozatát a levélírásnak, tessék szépen engem kímélni. *(Meg gyarapítani a lemezeladási üzletedet - a törd.)*

Kezdésnek: Még nem rendeltem meg a PC Gurut (tudom, tudom rossz pont, de annyi lap van jelen eme kis hazánkban, hogy nem tudok dönteni és szerénységem a bérből és fizetésből élők népes táborába tartozik (azt hiszem érted mire gondolok). **(Gondolom nem tudsz mit kezdeni azzal a marha sok pénzeddel. Brazil)** Így ha tehetem mindet megveszem az újságárus nevű létformától. **(Népszerű lehetsz náluk. Brazil)** Mentségemül szolgáljon, hogy az utolsó, dupla CD-s CD Gurut sikeresen vételeztem. Mit ne mondjak, volt nagy kapkodás. Egyrészt nem szoktam meg a szerkezeti struktúráját (ez meg mi a ragya lehet?) így volt némi gond, mire rájöttem, hogy az a sok kis csillag mire való. Kicsomagol, kicsomagol, kicsomagol, megnéz, Hűha, becsomagol, becsomagol, becsomagol. Röviden ennyi. Azért látszik, hogy elhúzott a fejem felett a „tecsnika", Del és Mocsy jól lehúzták szerencsétlen Privateer 2-t. Én meg csak ámultam (igaz, a jó öreg ZX Spectrumon az Elite, az volt ám az igazi. A sok vonalcsoda nem vonta el a figyelmemet a játékról). De igazuk volt, harminchetedszeri játék után már nem is kötött le annyira, de azért szívesen kipróbálnám az eredetit is. **(Mármint a teljes verzióra gondolsz? Hát akár meg is veheted valamelyik boltban. De azért én mégiscsak a Spectrumos Elitet ajánlom, annak volt a legjobb filingje. Brazil)***(Csatlakozom - a törd.)* Nem úgy a Carmageddon! Apukám, ekkora bulit rég nem pipáltam (pedig jó szokásom). Még a gagyi kategóriába tartozó AMD 5k86 100-on is tuttancs

volt. (Ha jól emlékszem mellékeltem nagyfaternek (Bocs Old Mannek) is egy eredeti(,) kézzel írott (a kezem eredeti) problémafelvető statisztikai összegzőt (honnan szedek én ilyen marhaságokat?)). No száz szónak is ő a vége, teccet!!! Az újság is ... úgy sem dicsérlek benneteket szembe!

Nacsakazér, mert a végén még majd kapsz egyet az orrodra. Viszont a statisztikai összegződet közben valaki kiexportálta a levélből, úgyhogy csak sejtem miről lehet benne szó. Nem vagyok biztos benne, hogy a nagyfater (ez tetszik, bár lehet, hogy fenékberúg még majd érte) ilyen jellegű dolgokat berak a rovatába. Igaz, sosem lehet azt tudni. Na menjünk tovább.

Ami kissé zavart, hogy a mellékelt CD Guru újság érdekes szerkesztési miazmákon esett át. Az még rendben van, hogy nem írtok minden progiról (habár nem ártana) de a cikkekből nem sok minden derül ki róluk. Van aki odaírja, hogy ez egy nagy rakás ****, van aki ezt sem teszi meg.

Khmm, nem azért, de ha a CD-n levő összes programról írnánk, akkor egy kb. Háború és béke terjedelmű lapocskát kellene csinálni, és ez azért valljuk be, enyhe túlzás lenne. Jelenleg a legfontosabb játékok meg még néhány érdekesebb izéről van cikk és ez úgy nagy átlagban elég is. Persze lehetne emelni az oldalszámot. Meg akkor a lap árát is.

A gépigénytelenségi téma tényleg nehéz ügy. De szerintem néha túlzásokba estek (már amikor egyáltalán odaírjátok őket). Mint mondtam volt, nemrég vételeztem magamnak egyet eme processzionális, pángalaktikus, számít-O-méterből, így lehet, hogy kissé maradinak találtok. Kedvencem közé tartozik a Tie Fighter (Collectors), pedig az sem mai gyerek (Na, Mocsy van nagy öröm?). **(Ne tudd meg, itt ugrál mellettem és alig lehet lefogni. Brazil)** ***(Tanúsítom - a törd.)***

Nosztalgiaest. Emlékszem a főiskolán mekkora X-Wing láz volt annak idején. Mivel joystick senkinél nem volt, így egy hónap alatt csapágyasra hajtottuk az egereket. Óra közben egyszercsak megjelenik a tesitanár, hóna alatt egy jól megtermett asztallappal, leteszi maga mellé aztán az egérnek ancsi. (Ő volt akkoriban az X Wingen az ACE (felénk).) Ezeken az új csodákon én már csak ámulok. Még, hogy gagyi a Privateer movie része! Túl sokat láttatok már, az a baj! De P2 rész lezáva.

Talán éppen azért írnak róla ilyen negatívumokat a fiúk, mert van összehasonlítási alapjuk. Vagy például még az is előfordulhat, hogy különbözik az ízlésetek, hallottam már ilyenről. Mellesleg épp a Mocsy mondta minap úgy pár hónapja, hogy az X Wing-et néha előveszi és jól végigjátssza. Igaz, hogy régi, de jó. Lefogadom, a Privateer2-t sosem fogja többször végignyomni, pedig az meg új, meg movie, meg minden.

Szimulátor vitaest. Kipróbáltam a Flying Corps-ot is. Már nem emlékszem ki írhatta (és melyik újságban), hogy valósághűség így, meg úgy. Meg a szakmai realitás... (Egyébként a program csúcs, de) Szerénységem is a repülésnél dolgozik, talán ha írnék egy repülés előtti előkészítésről egy programot, biztos nagy sikere lenne. Apukám, az aztán az igazán látványos dolog! Körülbelül olyan, mintha ti írnátok a nyomdai tördelésről (talán az elfogyasztott kávé mennyiségének kijelzése dobná fel egy kicsit).

Nem túl valószínű, tekintve, hogy szinte egy csepp sem fogy közben, viszont kóla hektolitereket döntenek le a torkukon az emberek. Visszatérve a szakmai realitásra, néha nekem is komoly fenntartásaim vannak ezzel kapcsolatban (első szakmám szerint repülőgépszerelő lennék), meg kb. azzal is, hogy van-e ilyen ismertetőre szükség egy újságban. De egy ilyen szimulátor lehet, hogy nem is hülyeség, annyi fanatikus van aki repülőzseninek tartja magát. Hadd tanuljanak.

Nemrég kipróbáltam a Back 2 Bagdad (Hűha micsoda szlengelés!) demoját. Lenyomtam a klaviatúrám gombjait. Semmi. Felengedem a billentyűk felét, vadul balra fordultam. Semmi. No ez sem semmi. Legalább a Comanche látványos (én ezért szeretem a szimulátort), nem kell nyolcvanhárom billentyűt megjegyezni, nyomom a gázt, repkedek a dombok között és kész. Lehet felsorolni az ellenérveket. Biztos van belőlük elég.

Ja, leginkább, hogy nem igazán szimulátor meg ilyesmik, de legalább tényleg valóban játszható. Az első résszel még én is játszottam, ezzel szemben egyetlenegy „igazi" szimulátorral nem fordult elő eme furcsa eset.

Ami miatt ténylegesen gépet ragadtam, hogy beküldjem az Imperium compot (Jól írtam? Fogalmam sincs mit jelent ez a szó.) **(A competition rövidített szleng változata. Brazil)** és, hogy Old Mannek elregéljem bánatom. De mivel házamtáján nem létezik fagyi megkülönböztetés, dél-amerikai kissebségedet sem hagyom ki (Szerintem azért Brazíliában biztos nem te vagy a kissebség. Ennyit a rasszizmusról.). **(Hát, szerintem Brazíliában éppenhogy én lennék a kisebbség. Majd egyszer ha sok pénzem lesz, megvizsgálom közelebbről ezt a kérdést, mármint Brazíliát. Brazil)** Az Imp. Gal-ra (csak így rövidítve, figyeled?) **(Wow. Brazil)** visszatérve, láttam egy demo részt belőle, ígéretesnek látszik. Bár én kimaradtam a nagy Red Alert lázból, meg a Doom lázból is. (No, néha dolgozni is kellett!) Mire szereztem egy C&C-t, már mindenki a modemes partyot éltette. Úgy terveztem, majd grafikázok egy kicsit, de Fortocski 3.1 alatt nem sikerült 16 színnél többet csiholnom a vidiókártyámból. Így elég hülyén nézek ki! Egy jobbfajta kártyára is invesztálnom (Ezt meg honnan szedtem?) kellene egy kis pénzmagot, de te is tudod, hogy innen már nincs megállás. (Fortocskiról még annyit, eccer telepítettem egy Fortocski 95-öt is, de annyi helyet lezabált remingtonomról, hogy alig. Gondoltam uninstall, de az ördög akkornap Bill Gates (áldassék a neve) képében jelent meg. Már csak egy közkedvelt varázsige, a 'format c:' segíthetett rajtam. Még diploma írásom közben alapítottam meg az LLBG klubbot. Egy csomó tagja van már!) A Guru Hardware cikkei is ezért tetszenek ennyire (bocs ha kissé csapongok, de éjjel fél egy van és már nem igazán fogom fel mit is sikerül írnom). Tessék kérem intenzifikálni! (Mármint a hardware részt!) (vitaindítóul) És a reklámokat is imádom!!! Majd ha mindenki scannert akarna venni (olcsóért), nem lenne ilyen nagy az elégedetlenség! Csókolom. Majd a falra mászok, mert nem találok egy értelmes áron (az meg ki lehet?) A4-es Monocrom scannert! Persze ez nem a te hibád, most ez a panaszkodói rész. Valahol a lemezen mellékeltem egy kis éji rajzot (nem egy CorelDraw színvonal, de egy Paintbrushtól már ez is eredmény! Fogyaszd egészséggel! **(Nyamm. Finom. Brazil)** Hirtelen nemigazán jut több értelmetlen idegen szó az eszembe, ezért lassan, de biztosan abbahagyódik a levélírási kényszerképzetem és nem foglak zavarni. Ja, a lemezt légyszi ne nyeld le. **(Az előbb azt mondtad, fogyasszam egészséggel. Elkéstél. De a fele még megvan, küldöm. Gondolom a másik felére már nem tartasz igényt. Brazil)** Ezért küldök válaszborítékot, hogy abba helyezd bele és küldögéljed szépen vissza. Pusszantás a könyöködre! Csákó-mákó

(Tóth Sándor, Kompolt)

Szeretem az ilyen leveleket, berakom, végigolvasom, hozzáírok ezt-azt és a végén kiderül, hogy nem is szól semmiről. De ez nem baj, limonádénak jó, különösen nyáron, kóla helyett. Sokkal jobban oltja a szomjat, mármint az eredeti persze. És különben is, miért kéne egyfolytában komoly témákról írnom itt, amikor ezzel jobban betelik a levrov...

A LEVROV AZ ÉGBE MEGY

Nehogy felhagyj a levrovval! Üdv, hello. Barátságos oldalak a PC Guruban embertársaim szövegelései, kérdései különböző témákban (kár, hogy nőkről nem esik szó), ***(Nők - a törd.)*** szerintem azért kell Levrov mert kell egy kicsi társasági kör a PC Guru rajongói számára. Hejjj! A témák tényleg nem egy ostoba beszélgetések hanem kiváló hülyülések. Kíváncsi vagyok, hogy unalommal veszed kézbe a leveleket vagy netán valami érdeklődéssel. És a legjobb az egészben, hogy szigorú cenzor lehetsz, válogathatsz a sok beérkező közül.

Nos, itt álljunk meg egy szóra. Le kell szögeznem, nem vagyok cenzor. Nem szeretem, sőt elítélem a cenzúrát. Az egy dolog, hogy nem minden levél kerül be a levrovba, de egyrészt két oldalra ennyi fér, másrészt valamennyire olyanokat kell iderakjak amin nem alszotok el az első két, hanem csak a harmadik sor után. Tudod, szórakoztatóipar felsőfokon. Amit kivágok, az a lényeget nem érinti. Ami fukkol minket, azt is leközlöm, ami dicsér azt is, bár abból mostanában már nem nagyon, mert minek. Bár az igaz, a csillagozás az egyfajta cenzúra, de ezt leginkább a személyeskedés és egyéb hasonló kellemes dolgok elkerülése érdekében teszem. Mindenki egyforma három csillagot kap és kész. Szabadság, egyenlőség, testvériség, stb. Tudjátok, ezek azok a fogalmak amik manapság nem nagyon működnek... Ja, és hogy unalom? Naná, rettenetesen unom amikor éppen valami fontos dolgomat kell levrov írás miatt félbeszakítanom, mert épp leadási határidő van. És hát ugye mikor nincs nekem fontos dolgom??? ***(Általában a papucsát keresi otthon, vagy a kutyával szórakozik, néha ver egy kicsit a gyerekén, hogy mire nagy lesz, elég hülye legyen az apjához. Egyébként nagyon elfoglalt ember. Húúú lehet, hogy ez egy kicsit erős? - a törd.)***

Apropó, miért lett fekete-fehér az ajándékoldal, a cégek vagy a ti jóvoltotokból? Hogy mi mindennel piszkálnak a szemfüles olvasók? Az újság szuperjó, persze hisz egyébként nem lennék előfizető (ja és bocs a dicséretért, de kicsúszott). Remélem levrov számba veszel, annak ellenére, hogy nincs sok konkrét mondanivalóm (legyél kegyesebb, mint az irodalomtanárom). Na hello Brazil! Persze üdvözölhetném Delt is, csak nehogy letöröljön a levrov soraiból, de hát itt te vagy a szerkesztő, mondd meg, hogy mi a törlendő! Tisztelettel (és komolyan azzal) Vincze Gyula.

Nem, szerkesztő az nem vagyok, ilyen mélyre nem süllyedek. Viszont valóban az van itt amit ide berakok. Ki lenne az az őrült, aki átjavítana meg belepiszkálna két oldal tömény szövegbe? Senki. Persze a törd.-öt leszámítva, de ő még akkor is belepiszkálna, ha atombombát akasztanék a nyakába cserébe. Arról meg nem is beszélve, hogy én meg az ő hülyeségei miatt böngészem át a levrovot. Csak az egészet megcsinálni nem hajlandó a disznó. *(... ide írtam valamit, de a cenzura utál érte - a törd.)* Na mindegy, ez van. Egyébként kösz a soraidat, jólesett. A borítékra mellesleg amit kiszignáltak a nevemre, valaki azt írta: „Brazil, te írtad mi?". Méghogy én, hehe. Ritkán levelezek magammal, és amúgy is bőven elég válaszolgatni. Meg hát mit csináljak, ha ennyire, de ennyire szerettek engem??? Na pá, irány a tábor.

Brazil
malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.hu

Imperium Galactica
Imperium Galactica
ADDIG GYŰJTÖGESD RÁ A PÉNZT, AMÍG A KÉSZLET TART!
MAGYARORSZÁGON AZ ÖSSZES VEZETŐ
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP 90%-K FÖLÖTT PONTOZTA!
KÜLFÖLDÖN SZINTÉN!
GONDOLOD, HOGY ENNYIEN ÉS EKKORÁT TÉVEDNEK?
MINIMÁLIS GÉPIGÉNY:
IBM PC, 486DX4-100, MS-DOS 5.0,
SVGA GRAFIKUS KÁRTYA (MIN. 1 MB MEMÓRIÁVAL), 4X CD-ROM,
8MBYTE RAM, 65 MB HD HELY, SOUNDBLASTER, GRAVIS ULTRASOUND
(VAGY SOUNDBLASTER KOMPATIBILIS) HANGKÁRTYA, EGÉR.
Imperium Galactica
Imperium Galactica
HA VAN INTERNETED, AKKOR KERESD FEL A
WWW.ACOMP.HU/IMPERIUM/ CÍMET FELTÉTLENÜL.
Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on
DIGITAL REALITY

ACOMP

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium 133MHz processzor
- 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 10x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 439.992 Ft

- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 10x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad,GamePad 4gombbal
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 527.992 Ft

- 13.3" színes TFT (Aktív mátrix) XGA 1024x768 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor
- 32MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2000MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad,GamePad 4gombbal
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S -Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 799.992 Ft

ACMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

APRÓHIRDETÉS

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

Eladó Amiga 1200, egér, 2 joy, Philips monitor, 90 lemez, 80MB winchester.
Érdeklődni:
szo.-vas.: 06-68 413-163
Brovinszki Gergely

Hercules Dynamite 128bites grafikus kártya 4MB MDRAM-mal eladó.
Irányár: 34.000 Ft
Tel.: 06-88 403-217

Eladó DX4-100-as proci+ alaplap+videokártya+vezérlőkártya
Irányár: 20.000 Ft
Tel.:176-9977

Amigások és PC-sek figyelem!
A Budatétényi Amiga és PC Klub minden szombaton 9-15 óráig várja az érdeklődőket.
Cím: Budafok-Tétény Műv. Központ Budapest XXII. Nagytétényi út 35.
Megközelíthető a Móricz Zs. körtértől a 3-as, a Kosztolányi D. térről a 14, 114-es és a SDzent Imre térről a 138-as busszal ErniE/OriOn Design

Keresek postcript és laserjet nyomtatási rutionokat Clipperhez.
E-mail: lazaa@hotmail.com vagy a szerkesztőségben 137-0007/Laza

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket
minden pénteken
délután 17-21 óráig.

Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765.

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

BLITZ.ARJ
Blitz bomber játék, VIC-20 és MSX verziók PC-s átirata

CTMOUSE.ARJ
Egy magyar egér meghajtó (DOS)

DAZE.ARJ
64k intro

DECIMATE.ARJ
Galaga, Bats típusú játék, csak kötélidegzetűeknek

DUCK.ARJ
lövöldözős, kacsairtó játék

GRAMOBA.ARJ
gravitációs amőba Magyar logikai játék (DOS)

M_DOKIVI.ARJ
Modem Doctor for Windows Ver 1.0
Modem tesztelő Windows alá

VIEWHT20.ZIP
HTML néző és konverter DOS alá

WOLF_SRC.ZIP
Wolfestein > Quake map konverter (C++ forrás)

ZAP!.ARJ
64K intro

Előfizetői lemez helye

GRAVIS TERMÉKEK

(HANGKÁRTyÁK ÉS JOYSTICKEK)

GAMEPAD
4 gombos gamepad a hoki, a foci és a küzdősportok szerelmeseinek.

GAMEPAD PRO
10 gombos gamepad. Ajánlott legalább 10 ujjal ellátott egyének számára.

ANALOG PRO JOY
4 gombos joy tolóerőszabályzóval és 6 fokozatban állítható rugóerővel..

BLACKHAWK JOY
Kafa, formatervezett, 4 gombos joy tolóerőszabályzóval.

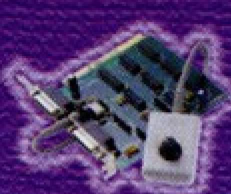
THUNDERBIRD JOY
4 gombos joy tolóerőszabályzóval, trimkarral, panorámagombbal és 6 fokozatban állítható rugóerővel.

FIREBIRD 2 JOY
11 gombos joy tolóerőszabályzóval, trimkarral, panorámagombbal és 6 fokozatban állítható rugóerővel.

MIDI BOX
Midi in, out, thru, joystick y elosztó és midi kábel a csomagban.

Grip GAME SYSTEM
4 gamepad, vagy 2 joy kezelésére alkalmas digitális elosztó 2 gamepaddal.

Grip PAD SET
2 kiegészítő Grip gamepad Grip Game Systemhez.



ELEMINATOR GAME CARD
2 sebességkorrekciós, digitális joystick portos játékkártya.

ULTRASOUND ACE
16 bites, sztereó szintetizátorkártya, 512 kB RAM. Gravis és midi kompatibilitás. SB kompatibilis kártyák mellé tehető.

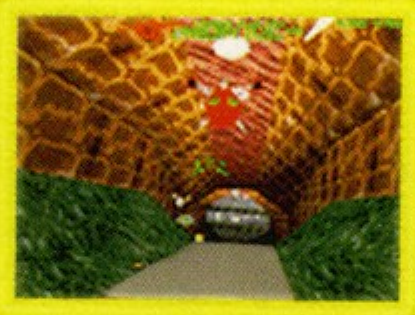
ULTRASOUND P'n'P
16 bites, sztereó hangkártya, 2 be- és 1 kimenet, 1 MB tömörített Rom, max. 8MB Ram. Jelfeldolgozó proci.

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.

1088 BP., RÁKÓCZI ÚT 13., TEL: 266-6059

A Diamond Multimedia
4MB EDORAm-os, 3Dfx Voodoo
csipszetes upgradekártyája
a villám 3D szerelmeseinek.

Nálunk 5év garancia +
új driverek + patch-ek



MONSTER 3D

Virtual World
PC CD SHOP
Újlaki Üzletház
I. emelet
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36
Tel.:250-5200/122
1
Átrium Mozi
(volt Május 1)
1024 Budapest,
Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186
2
Újpesti Centrum
Áruház II. emelet
1041 Budapest,
István u. 10.
Tel.: 169-5155/61
3
– Szeretnél olyan helyen vásárolni, ahol a választék nagy, kedvezőek az árak és hozzáértő, a programokat ismerő, segítőkész eladók szolgálnak ki?
– Ha ezt még azzal megtoldanánk, hogy a játékokat ki is próbálhatod?
– Ha többet szeretnél tudni, akkor nézz be valamelyik üzletünkbe, vagy kérd ingyenes tájékoztatónkat, részletes árlistánkat!
11 CD-ROMS
MEGAPAK 7
3-D Auto Combat Simulation
Interstate '76
ACTIVISION
MOTO RACER
FROM THE MAKERS OF THE GAME OF THE YEAR!
DIABLO
DUNGEON KEEPER
EVIL IS GOOD
OUTLAWS
REDNECK RAMPAGE
TOMB RAIDER
EIDOS
COMANCHE